

**SÓLO 95 €** JUEGO COMPLETO: **FALLOUT TACTICS** + DEMOS, PARCHES...

CD DE  
GALO

**PCL**  
Nº 4

# PCLIFE

LA REVISTA DE **JUEGOS**

**ANÁLISIS EXCLUSIVO!**

## GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

bienvenido al PC

## IMPERIAL GLORY

arte de la guerra

## BUILD WARS

sin cuotas

## ARK

## GE OF

## AMELOT

nos en discordia

## BATTLEFIELD 2

ascenso en juego

**AVANCE EXCLUSIVO!**

## CONDEMNED

terror anda cerca

MERO 4 ESPAÑA 3,95 EUROS



editorial aurum

**ADEMÁS >** Dungeon Siege II • Worms 4: Mayhem • S.C.A.R. • Close Combat: First to Fight Juiced • 1944: Battle of the Bulge • Boiling Point • Domination • Pariah • Stalingrad...

# GREAT BATTLES OF WWII

## STALINGRAD



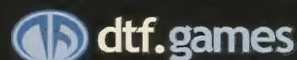
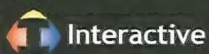
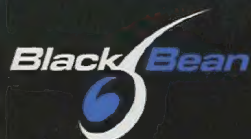
### DÓNDE SE DECIDIÓ EL DESTINO DEL MUNDO

- ★ Detallada reconstrucción de eventos históricos.
- ★ Realismo en todos los detalles del juego.
- ★ 36 misiones y 7 misiones secretas.
- ★ Más de 150 unidades diferentes de infantería y de vehículos armados.
- ★ Amplio menú de acciones, con sistema de combate que lo lleva a un nuevo nivel de realismo.

Basado en planos reales



Variedad de misiones





Gran realismo



Combates trepidantes

ESTRATEGIA  
EN TIEMPO  
**REAL**



Revive eventos históricos



## PCLIFE

LA REVISTA DE JUEGOS

### DIRECTOR

Jordi Navarrete  
j.navarrete@ed-aurum.com

### SUBDIRECTOR

David Navarro  
d.navarro@ed-aurum.com

### JEFE DE REDACCIÓN

Joan Font  
j.font@ed-aurum.com

### ANALISTAS Y COLABORADORES

T. Alarcón E. Artigas, P. Berruete, A. Bogo,  
J. J. Cid, O. García, M. González, M.A. González,  
J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll,  
C. Robles, X. Robles, A. Salas,  
S. Sánchez y D. Valverde

### DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Alexandre Foix

### RETOQUE DIGITAL

Didac Campano

### PUBLICIDAD

Roger Roca  
r.roca@ed-aurum.com

### EDITA

Editorial Aurum, S.L.  
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona  
Teléfono: 93 268 82 28  
Fax: 93 310 65 17

### EDITORIA

Katharina Stock

### ADMINISTRACIÓN

Alex Gascón

### DIRECTORA DE ARTE

Montse Pellicer

### RESPONSABLE DE MARKETING

Dinah Levy

### DISTRIBUCIÓN

Comercial Atheneum, S.L.  
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax: 93 640 13 43  
E-mail: direc.bcn@atheneum.com  
www.atheneum.com

### IMPRESIÓN

Rotographik, S.A.  
Depósito legal: B 9756-2005  
Printed in Spain

PC Life no se hace necesariamente responsable de las opiniones firmadas por sus redactores, colaboradores y analistas. Solo las no firmadas reflejan la opinión de la revista y sus responsables. Del resto, responden las personas que firman.

## Editorial

### LAS COSAS EN SU SITIO

Por fin parece que los juegos online para PC van a ocupar el lugar que merecen en los hábitos de los jugadores. *Guild Wars* es el ejemplo claro porque consolida el camino emprendido hace unos meses por *World of Warcraft*. Sin duda, la calidad de estos títulos junto a la proliferación de líneas de banda ancha, han ayudado a que una situación desigual se normalice.

En una época en la que las novedades deben luchar por cada palmo de terreno, abrirse un hueco en el mercado ya no depende exclusivamente de estrategias de marketing, que también, sino de algo mucho más complicado: la confianza de los jugadores.

Trabajo, trabajo y trabajo. No, no se trata de una consigna socialista. Hablamos del esfuerzo contenido en los últimos títulos online multijugador. Los usuarios queremos que el dinero invertido en estos juegos (y en las correspondientes conexiones a internet) tenga su equivalencia en calidad técnica y en jugabilidad. Que los servidores no se caigan y que se abarate la banda ancha (sí, lo sabemos, todavía debe bajar más), ayuda y mucho a que los jugadores más reacios descubran las bondades de cooperar, arrasar o traficar online con toda suerte de colegas virtuales.

En unos meses, y al paso que vamos, podremos echar tierra sobre el mito del jugador solitario, un ermitaño antisocial, víctima y verdugo de todos los males de esta sociedad. Todo un alivio.

Esperemos que la misma sepultura acoja a otro tópico tan deleznable como el anterior: el del aficionado a los videojuegos como un ser empapado de violencia.

Un peligro, vamos. En nuestro informe te damos las claves para liquidar tan facilón discurso. El *mea culpa* para los culpables. Nosotros, a seguir jugando.

Redacción

## CONDEMNED

Los expertos opinan que, tanto en literatura como en cine, el terror psicológico es uno de los efectos más difíciles de conseguir. Este título promete mantenerte en tensión frente al PC sin que por ello renuncies a un caudal ingente de acción.

32



## IMPERIAL GLORY

Las guerras napoleónicas están de moda, pero, difícilmente, alcanzan el nivel de este título. Pyro vuelve a regalarnos un juego de estrategia de la más alta calidad. Acción, planificación militar y gestión de recursos en un cóctel quasi-perfecto.

54

## En portada

# GTA: SAN ANDREAS

Bienvenido a San Andreas. Llega el desenfreno absoluto a tu PC. Pero la nueva entrega de GTA es algo más que un juego con libertad de movimientos y violencia a raudales. Es sobre todo, calidad técnica, y en la versión PC, luce que da gusto.

50



# GUILD WARS

El mundo de los juegos de rol online persistentes no deja de obsequiarnos con juegos de calidad. A pesar de que entró casi de puntillas, *Guild Wars* ha despertado la admiración de todos los aficionados al género. Además, jugarlo en la Red no te costará ni un céntimo.

98



# DARK AGE OF CAMELOT

Cuatro largos años de esfuerzo y un pack donde encontrarás uno de los mejores títulos en rol multijugador online. Desde la última expansión, *Catacombs*, hasta la esencia misma del juego, para que ansíes perderte por unos reinos cargados de adicción.

102

## CONTENIDOS

### Actualidad

- 8 Zona Alfa
- 14 Zona Beta
- 21 Zona Omega

### Reportaje

- 24 Dinero en juego

### Avances

- 32 Condemned
- 36 Battlefield 2
- 40 Dungeon Siege II
- 44 Worms 4: Mayhem
- 46 SCAR

### Análisis

- 50 GTA: San Andreas
- 54 Imperial Glory
- 58 Juiced
- 60 First to Fight
- 62 1944
- 64 Boiling Point
- 66 Domination
- 68 Pariah
- 70 Stalingrad
- 72 Pool Shark 2
- 73 7 Sins
- 74 Hunting Unlimited 3

### Informe

- 82 En el disparadero

### Claves

- 86 Cossacks 2
- 87 Splinter Cell
- 88 Empire Earth
- 89 Stronghold 2
- 90 Silent Hunter
- 91 Freedom Force
- 92 Championship
- 93 Brothers in Arms

### Zona.net

- 96 Actualidad on line
- 98 Guild Wars
- 102 Dark Age of Camelot
- 106 Planeta mod
- 108 Editor Half-Life 2

### Bazar digital

- 110 Actualidad hardware
- 112 Análisis de productos

### Secciones

- 76 Reediciones
- 86 Cátedra virtual
- 116 Área retro
- 118 Protagonistas
- 120 Foro
- 126 DVD

"EL JUEGO MÁS ENORME CON EL QUE

# grand theft auto San Andreas

PRÓXIMO LANZAMIENTO PARA PC Y XBOX 10 DE JUNIO

1 ESTADO INMENSO • CIENTOS DE AUTOPISTAS • 3 CIUDADES IMPORTANTES: LOS SANTOS, SAN FIERRO, LAS VENTURAS  
11 CIUDADES PEQUEÑAS • 34 ARMAS • 12 CADENAS • 50 OSTRAS • 50 MARCAS DE FOTOS • 6 ESTRELLAS REQUERIDAS • 8 BANDAS • 100 GRAFFITI  
A PINTAR • 7 TIENDAS AMMU-NATION • 12 RELOJES • DOCENAS DE RESTAURANTES • 11 EMISORAS DE RADIO • 100 HERRADURAS • 34 TATUAJES  
EL TAMAÑO DE VICE CITY MULTIPLICADO POR 5 • 6 NOVIAS • 2 TRIATHLONS • MONTAÑAS DE HASTA 760 METROS DE ALTURA

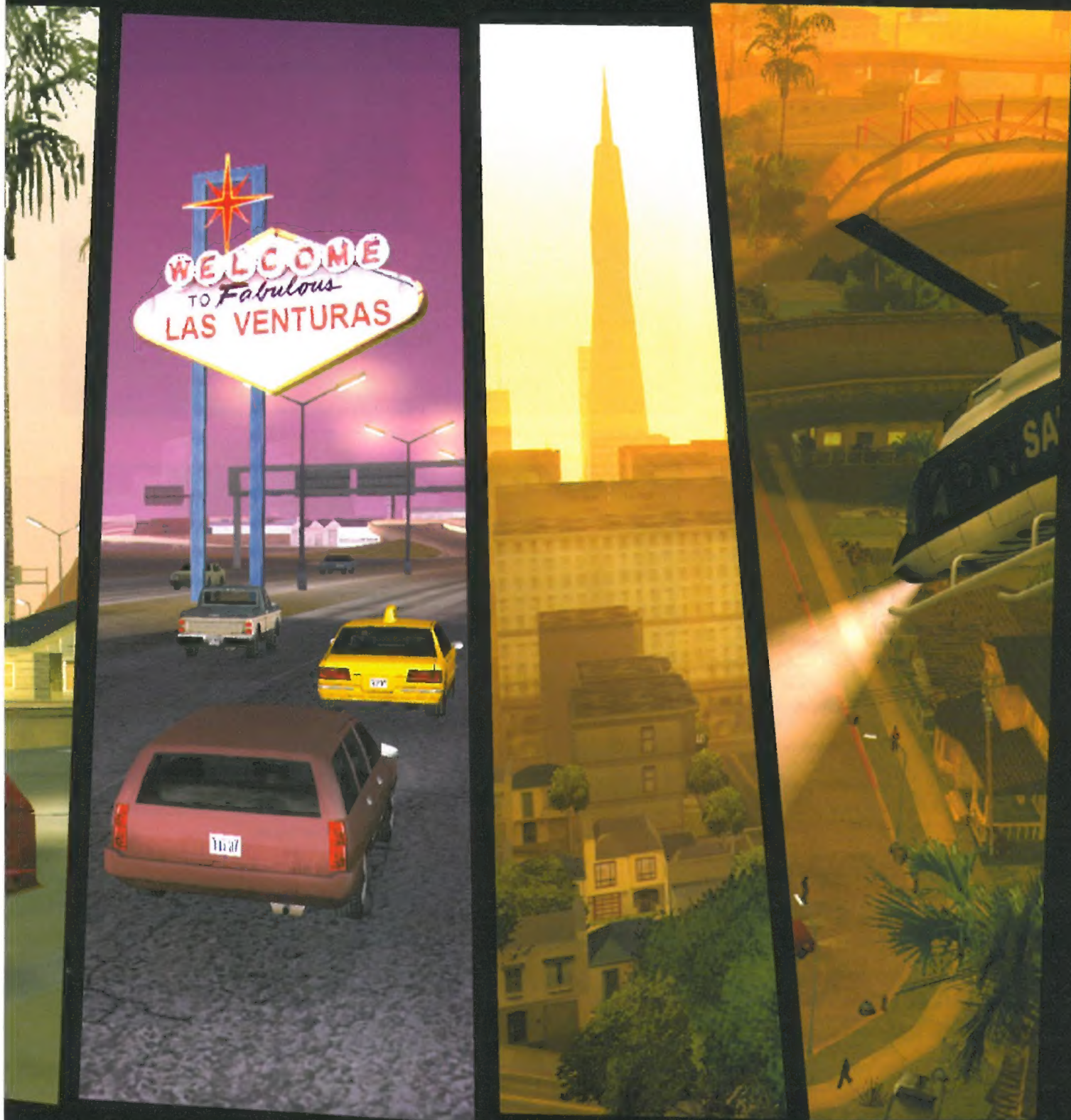
[WWW.SANANDREAS-ELJUEGO.COM](http://WWW.SANANDREAS-ELJUEGO.COM)

BANDA SONORA DISPONIBLE EN INTERSCOPE RECORDS



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, el logo R, Grand Theft Auto y el logo de Grand Theft Auto son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son cualquier marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los U.S. y/o en otros países y son utilizados bajo licencia de Microsoft. Todas las otras marcas y marcas comerciales son propiedad de sus dueños respectivos. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio, no pretende representar a ninguna persona, grupo u organización. Cualquier similitud entre algún personaje, diálogo, evento o argumentos del juego con una persona, negocio u organización real, es pura coincidencia. Los desarrolladores y editores de este videojuego no aprueban, justifican o animan, de ninguna manera, este tipo de comportamiento en la realidad.

NADIE SE HA ENFRENTADO." - ROLLING STONE



5 GIMNASIOS • 187 VEHICULOS • 6 JUEGOS DE AZAR • 33 TIPOS DE CORTE DE PELO • 7 BOUTIQUES • 10 DJS • 65 CAMISETAS  
HECTÁREAS DE CAMPO • 44 PARES DE PANTALONES • ARMAS DOBLES • 37 ZAPATOS • 70 SALTOS ACROBÁTICOS ÚNICOS • 17 PARES DE  
GAFAS DE SOL • 56 GORRAS • 155 CANCIONES A ELEGIR • MÁS DE UN MILLÓN DE COMBINACIONES DE ROPA • Y MUCHO MUCHO MÁS...  
100% AVENTURA ACCIÓN ÉPICA. BIENVENIDO A SAN ANDREAS.



# Más allá de Max Payne

**Alan Wake** ■ ACCIÓN

Los creadores del multimillonario *Max Payne* vuelven a la carga con otro título que huele a franquicia. "Será algo nuevo", afirma rotundamente el diseñador de Remedy Entertainment Petri Jarvilehto. "Como desarrolladora pequeña e independiente tenemos el raro privilegio de poder mantener nuestra propia visión de cómo tiene que ser un buen videojuego". Definido por sus propios creadores como un "thriller de acción psicológica", los únicos detalles que han trascendido acerca de *Alan Wake* son los que pueden encontrarse en la página web del juego [www.alanwake.com](http://www.alanwake.com).

Dos capturas y un escueto video de 51 segundos muestran a un Alan Wake (el protagonista del juego) pálido, barbudo y ojeroso. Frente a él, un impresionante entorno natural que poco tiene que envidiar al de *Doctor en Alaska*. Según Jarvilehto, este material permitirá a los jugadores "hacerse una idea bastante aproximada de qué les deparan los videojuegos de la próxima generación". Para Petri Jarvilehto es importante "reducir al mínimo las distracciones y centrarse en la creación del mejor juego posible". "Una vez dejemos atrás la E3", continúa, "correremos las cortinas, cerraremos las puertas y no saldremos para otra cosa que no sea poner *Alan Wake* a la venta". Queda patente el ímpetu y las ganas de trabajar, pero aún se desconoce la fecha de publicación de tan prometedor título.



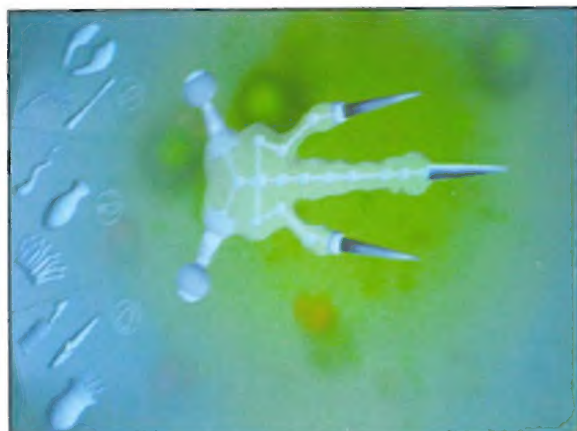
Éste es el nuevo antihéroe de Remedy Entertainment.



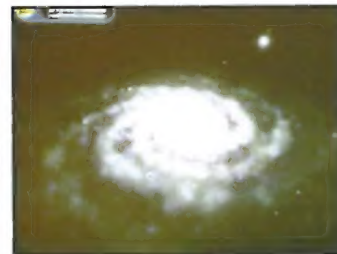
*Alan Wake* será un juego más abierto y espacioso que *Max Payne*.

# Un nuevo hito

**Spore** ■ ESTRATEGIA



No habrá límites a la hora de crear criaturas.



La última edición de la Game Developers Conference (celebrada en Marzo de 2005) fue el marco elegido por el brillante Will Wright para presentar su última y prometedor creación: *Spore*. Un juego sobre el pasado y el futuro, la evolución de la vida, el desarrollo de una civilización intergaláctica y que, en palabras del creador de *Los Sims*, *Spore* encerrará "una amalgama de estilos de juego inspirados en mis videojuegos preferidos".

Un título multigénero que se desarrollará en un mundo escalable, moldeable. Su espacio temporal abarcará la vida, desde un microscópico estado inicial en forma de simple célula hasta la creación de un ecosistema complejo. Como la vida misma. El objetivo final será la colonización de nuevos planetas del sistema solar y, por ende, de toda la galaxia. El propósito de Will Wright no es otro que crear un juego que, al igual que las mejores obras de arte "incite al pensamiento y a la exploración de la condición humana".

# Al diablo con el diablo

## Hellgate: London ■ ROL

**B**ill Roper y el resto de los desarrolladores que en 2003 abandonaron las oficinas de Blizzard para fundar Flagship Studios ya tienen un nuevo título entre manos, *Hellgate: London*. Un juego, en palabras de Roper, "increíblemente ambicioso que romperá el molde de los juegos de rol tradicionales". Ni corto ni perezoso el desarrollador norteamericano afirma que "al poner toda nuestra experiencia y energía creativa en este juego, estamos creando un mundo fascinante que combina una enorme cantidad de elementos al azar y de personalización, ofreciendo así posibilidades de jugabilidad infinitas".

La acción de *Hellgate* se desarrollará en un Londres apocalíptico infestado de demonios,

donde la raza humana malvive en un inframundo de alcantarillas y catacumbas. Más cerca del rol de *Deus Ex* que de la acción descerebrada de *Doom 3*, el título de Flagship Studios ofrecerá escenarios y misiones aleatorias, unos combates en primera o tercera persona (a elegir) que se decidirán a golpe de estadística y personajes secundarios (inspirados en los esbirros de *Diablo II*) que se unirán a la aventura temporalmente para echar una mano. Según Roper, *Hellgate: London* estará listo para 2006 y ha sido concebido como la primera parte de una gran franquicia "que continuará más adelante en Las Vegas y Roma".



ZONA



El juego ofrecerá un sistema de hechizos y habilidades flexible.



Podrás personalizar al detalle la apariencia de los personajes.



El boca a boca convirtió al primer *Vietcong* en un pequeño gran éxito.

## Infierno verde

### Vietcong 2 ■ ACCIÓN

**E**scasos son los detalles que han trascendido acerca del nuevo juego de Pterodon. Se sabe que incluirá un nuevo motor tridimensional, una innovadora campaña para un jugador cuyo desarrollo acontecerá en de lo mas variopintos (la selva, los suburbios de una ciudad, el interior de un palacio imperial...) y nuevas armas (como el lanzacohetes RPG-7 o la ametralladora M2). Además, se potenciarán las opciones multijugador gracias a la inclusión de vehículos y un modo cooperativo para dos jugadores.

Christoph Hartmann, vicepresidente de publicaciones de 2K Games, afirma que "el primer *Vietcong* fue un éxito rotundo para nosotros. Casi dos años después de su debut, sigue habiendo cientos de servidores y miles de aficionados que juegan todo el día, a cualquier hora. Con *Vietcong 2* pretendemos ofrecer tanto a los veteranos como a los novatos una experiencia totalmente nueva". *Vietcong 2* saldrá a la venta a finales de 2005.

P. BERRUEZO  
CONTRA LA CORRIENTE

## Comprando tiempo

Sobre todo con la llegada de nuevos usuarios, el valor de cambio en los juegos masivos online es el tiempo. El tiempo que se invierte en construir un personaje, el tiempo que se ha dedicado en perfilar sus características.

Cuando en una de esas bizarras subastas por eBay, alguien vende a su elfo hipervitaminado con un cargamento de posesiones y tesoros virtuales, en realidad lo que está subastando es un valor intangible pero real (y tan real): el tiempo que él ha invertido en convertir ese personaje en una posesión inalcanzable para un recién llegado. "Los juegos masivos online", me decía mi amigo y maestro Wen Kroy, "promueven el fanatismo del jugador en un sentido también físico: estará más preparado para afrontar los desafíos del juego quien haya perdido más horas de su vida real en mejorar a su avatar".

La diferencia con otros géneros está clara: hay muchas posibilidades de que un experto en matamarcianos que le haya dado tres vueltas a *Ikaruga* y que obtenga puntuaciones de vértigo en *Gradius* juegue una partida excelente en *R-Type*, aunque sea la primera vez que se sienta a sus mandos.

Pero un experto en juegos de rol inicia una nueva partida desde cero, como un neófito: aún no ha empezado a invertir tiempo. El componente online proporciona el humillante agravio comparativo. Desde luego, es democrático, pero también abrumador: como yo lo veo, esta es la genuina venganza de los *nerds*: la que ha convertido el tiempo de bronceado frente a las radiaciones del monitor en un valor cuantificable.



# A golpe de martillo

## Full Spectrum Warrior: Ten Hammers ■ ACCIÓN

**F**ull Spectrum Warrior, el juego de acción táctica de Pandemic Studios, ya tiene continuación en desarrollo. Se titulará *Ten Hammers* y,

según afirma Meter Dille, vicepresidente de THQ, "supondrá un importante salto cualitativo tanto en el modo campaña como en el multijugador".

Entre las novedades más jugosas, se encuentran los escenarios interiores, las unidades francotirador, una inteligencia artificial más desarrollada (probablemente el punto más sonrojante del primer *Full Spectrum Warrior*), un sistema de control más intuitivo, un modo multijugador cooperativo y, lo más interesante, la posibilidad de manejar todo tipo de vehículos militares a lo largo de los 12 niveles que incluirá el juego. "Todo ello sin renunciar al realismo táctico y estratégico que caracterizó a la primera entrega", añade Dille. Si nada se tuerce, *Ten Hammers* saldrá publicado durante el próximo invierno.



En esta secuela habrá escenarios interiores y exteriores.



*Ten Hammers* volverá a poner al jugador en la piel de un jefe de escuadrón.

# Todo menos serio

## Serious Sam 2 ■ ACCIÓN



Los gráficos son lo de menos en un juego como *Serious Sam 2*.

Cierto, ya hace tiempo que se conocen algunos detalles acerca del juego, pero no ha sido hasta ahora cuando la productora 2K Games lo ha hecho oficial: habrá *Serious Sam 2* para finales de 2005. Éste incluirá la misma acción frenética, un sentido del humor similar y un nuevo motor gráfico que, en palabras de Roman Ribaric, consejero delegado de Croteam, les ha permitido "crear escenarios enormes y enemigos más locos que antes sin tener que limitar la jugabilidad en ningún aspecto".

# BOILING POINT

ROAD TO HELL

[www.atari.com/boilingpoint](http://www.atari.com/boilingpoint)

16+

DVD  
ROM



DEEP SHADOWS



ATARI

# CONCURSO

# Juiced

PC CD-ROM

# Juiced

Si quieres ser persona, ya tardas en **tunear tu coche**. Por si no puedes permitirte en la vida real, sorteamos 20 lotes que incluyen el juego y 20 pulseras exclusivas. Con ellas fardarás de modelito y te jugarás el tipo en cada curva de sus circuitos urbanos.

12+  
www.pegi.info

THQ

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Powered by  
GameSpy

juice  
GAMES LTD.

12+  
www.pegi.info

¿En qué ciudad se desarrollan las competiciones de Juiced?

☐ Estalingrado ☐ Benidorm ☐ Angels City

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_

Población \_\_\_\_\_ Código postal \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

## BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de julio e indicar "Concurso Juiced" en el sobre.

Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.

El sorteo se realizará el 10 de julio y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de julio.

El premio no es canjeable por dinero.

A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1º, 08006, Barcelona.

# Expansión o muerte

## Rise of Nations: Rise of Legends ■ ESTRATEGIA

**R**ise of Legends llevará unos pasos más allá la fórmula de Rise of Nations. Según responsables de Big Huge Games, "sumergirá a los jugadores en una épica guerra fantástica entre las fuerzas de la Magia y la Tecnología".

Destaca un nuevo motor gráfico llamado AGEIA, capaz de crear ambientes

destruibles, animaciones más realistas y efectos ambientales espectaculares; la presencia de cuatro naciones totalmente diferenciadas entre sí (desde los industrializados Vinci hasta los misteriosos Alim) y una interfaz más sencilla e intuitiva. Rise of Legends no estará listo hasta bien entrado el año que viene.



Rise of Nations alcanzará por fin la tercera dimensión.

## Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1 Call of Duty 2	Acción	Otoño 2005
2 Neverwinter Nights	Rol	Primavera 2006
3 Commandos: Strike Force	Acción	2005
4 Age of Empires III	Estrategia	Noviembre 2005
5 El Padrino	Acción	Octubre 2005
6 Spore	Estrategia	Por determinar
7 Condemned	Acción	Finales 2005
8 Alan Wake	Acción	Por determinar
9 The Movies	Estrategia	Octubre 2005
10 Need for Speed: Most Wanted	Carreras	Noviembre 2005
11 Dreamfall	Aventuras	Septiembre 2005
12 Hellgate: London	Rol	2006
13 Stalker	Acción	Por determinar
14 Dungeon Siege II	Rol	Septiembre 2005
15 Fahrenheit	Aventuras	Septiembre 2005

## EN POCAS PALABRAS

### Una liga sin fin

Ya han aparecido las primeras imágenes de Football Manager 2006, la próxima entrega del que para muchos es el mejor manager futbolístico. Conversar con tu equipo a mitad de partido, negociar con la directiva o echar la bronca a tus jugadores serán algunas de las novedades para este título planeado para invierno.



### La edad de los titanes

Titan Quest es la obra prima de Iron Lore Entertainment, estudio fundado por uno de los creadores de Age of Empires, Brian Sullivan. El objetivo de Sullivan y los suyos es "crear una experiencia que combine lo mejor de los géneros de acción, rol y aventura". Un discípulo aventajado de Diablo cuya ambientación estará inspirada en la antigua Grecia y Egipto. Toca esperar hasta el año que viene.

### Las cosas del hampa

Aparecerá en 2006, se llama Snow, y no se trata de un juego de deportes de invierno, sino de un título de estrategia en tiempo real ambientado



en el mundo del crimen. En palabras de Christoph Hartman, vicepresidente de 2K Games, "Snow posee una atrevida historia que sigue la tradición de los clásicos del cine y la televisión, y requiere que los jugadores supervisen y hagan prosperar una organización criminal".

### Proyecto faraónico

Sunflowers no ahorrará en gastos (más de 8 millones de euros de presupuesto), ni en esfuerzos (organizará varias encuestas entre los más de 70.000 usuarios registrados) para convertir Anno 1701 en la mejor entrega de la saga. Nuevo motor 3D y modo multijugador para cuatro usuarios son algunas de las novedades que presentará este título planeado para mediados de 2006.

J. RIPOLL

LLUVIA ÁCIDA

# Fama de instituto

Suena el teléfono. Una voz como de suela de maratoniano dice: "Tío, cuánto tiempo. Mañana hay cena de antiguos compañeros de instituto. Hay que celebrar que ya hace diez años que acabamos". Callo, digo sí, pido a qué hora. La cena es larga. La gente ríe. Yo bebo, miro la mesa y pienso: en el mundo hay mucho masoquista o muy pocos espejos. Pero eso no se lo comento a ninguno de mis antiguos colegas. Bueno, llamarlos colegas es dejarse meter un gol por la nostalgia. La mitad me insultaban a la cara, la otra a la espalda. La cena, mi dulce venganza. Los graciosos de la clase, hoy, diez años después, tienen más dientes que pelos, más barriga que cartera. Los guape-ras, mujer e hijos, hipoteca eterna y ojeras hasta el suelo. Como los juegos mismos.

Sí, como todos esos títulos que un día venían con sus bíceps realistas, sus mampor-rrros en estéreo, riéndose en la cara de esos chavalines desfavorecidos, expertos estrate-gas, aventureros irredentos o roleros impermeables a comentaristas de telediario. Y míralos a ellos, hoy, diez años después, demostrando que la inteligencia sobrevive a la belleza. La solidez a la pirotecnia. Dejo el símil, digo nombres: *Warcraft*, *Ultima*, *Civilization II*, *Monkey Island*... Pienso en ellos, lejos de la abstracción pero también del fotorrealismo, y en la cantidad de gente que los juega por algo más que el recuerdo. De todos los otros títulos que en su día les robaron protagonismo, mejor no hablar, sería de mal gusto. Primero, porque peor están ellos, entre mil mantas de polvo. Y segundo, porque dejaríamos en evidencia a todos esos críticos de mirada débil y bolsillo fácil que siguen en activo.

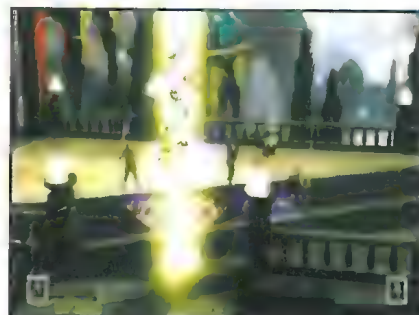


# El retorno

## Gauntlet: Seven Sorrows ■ ACCIÓN

**S**even Sorrows entraña dos regre-sos importantes: por un lado, el de John Romero (en el exilio de los juegos para portátiles desde su batacazo con *Daikatana*) y, por otro, el de la antoló-gica saga *Gauntlet*, que no levanta cabeza desde su ya añeja segunda entrega para ordenadores de 8 bits.

La clave está en la fidelidad. Según afir-ma Josh Sawyer, diseñador jefe, *Seven So-rrows* capturará "el espíritu y la nostalgia de tan legendaria licencia", mezclando el intuitivo sistema de control y las trifulcas multitudinarias de antaño con gráficos de última generación (inspirados en la anti-gua arquitectura china). También incluirá un nuevo elenco de personajes capaces de realizar ataques coordinados y un modo cooperativo online que permitirá la partici-pación simultánea de hasta 4 jugadores.



El modo multijugador será una de las grandes bazas de *Seven Sorrows*.

Otra novedad radicará en la potencia-ción de los elementos de combate. "A medida que el jugador progrese", declara Sawyer, "podrá asignar los puntos de ex-periencia a las habilidades primarias de su personaje (fuerza, resistencia, intelecto) o bien aprender nuevos es-tilos de ataque". Además, cada jugador podrá transportar tres ti-pos de armas "que tendrá que ir combinando con inteligencia para resolver las necesidades de cada situación".

El desarrollo de *Seven Sorrows* progresa rápidamente. "Los ho-rarios son un auténtico infierno, pero la gente esta gozado con el juego", afirma Sawyer. Con algo de suerte, los aficionados a *Gauntlet* podrán rememorar sus viejas batallitas antes de que finalice el año.



El sistema de combate se basará en el tradicional "pulsar y matar".



Con *Seven Sorrows*, Romero quiere revivir tiempos mejores.

# Ambiciosa secuela

## Spellforce II: Blend of Perfection ■■■ ESTRATEGIA

Poco a poco se van conociendo nuevos detalles acerca de la segunda entrega de *Spellforce*. Desde la compañía JoWood nos anticipan que será posible seleccionar al protagonista de entre cinco héroes distintos. En función de la apariencia que el jugador elija (más de 100 variables), el protagonista adquirirá distintos poderes y tácticas.

Asimismo se confirma que habrá tres facciones diferenciadas en el juego: Las Hordas del Caos, La Alianza de la Luz y la Hermandad de la Oscuridad, cada una dotada de sus propias unidades terrestres y aéreas (12 por bando).

Otro de los grandes cambios radicará en la agilización de los elementos de estrategia en tiempo real. Según cuenta Volker Wer-

tich, director creativo de Phenomic Game Development, en *Spellforce II* "habrá menos microgestión y ésta será mucho más rápida de llevar a cabo". El objetivo, "permitir al jugador centrarse en los elementos que más gustaron de la primera entrega: los combates y los componentes de rol". *Spellforce II* llegará a finales de año.



El primer *Spellforce* fue un juego tan aplaudido como poco comprado.



*Blend of Perfection* pulirá algunos detalles del original.



Sangre, sudor y vísceras en un apabullante entorno de fantasía medieval.

# Qué tiempos aquellos

## GT Legends ■■■ CARRERAS

SimBin Development Team sigue dale que te pego con los simuladores de conducción. Mien-

tras que *GTR*, su anterior obra, era una memorable mirada microscópica a los mejores coches deportivos del presente,

este *GT Legends* se centrará exclusivamente en modelos del pasado. Concretamente, en los coches de competición más legendarios comprendidos entre los años 60 y 70. En total, más de 90 modelos entre los que se incluirán el Austin Mini Cooper S, Ford Capri, Mercedes 300 SL, Porsche 906, Ford Mustang o el Corvette Stingray.

Según han informado sus creadores, *GT Legends* incorporará, entre otras muchas novedades, "diversos modos de juego nuevos, cinco niveles de dificultad y un motor gráfico optimizado". Todavía tendremos que esperar unos meses para disfrutar de esta maravilla en potencia. La cita es en diciembre.



*GT Legends* será un simulador a prueba de neófitos.



El modelado de los coches será de los que quitan el hipo.

X. PITA

## LOS OTROS

### Locos por lo nuevo

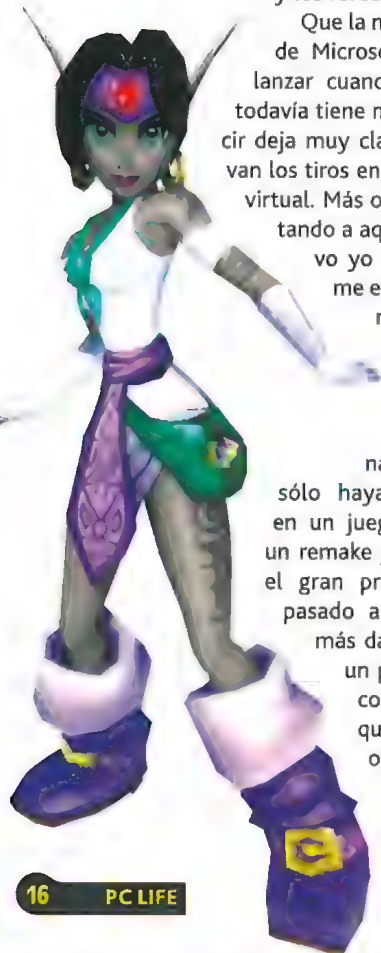
Escribo contra el tiempo. Porque cuando leas esto es más que probable que todos los rumores, todos los supuestos, todas las características que se han filtrado, verdaderas o falsas, se hayan confirmado.

Que el mundo de la consola, y por extensión el del videojuego, está completamente loco es una verdad contrastada mil y una veces. Pero es en los grandes eventos (Tokio Game Show y E3 a la cabeza) y en las últimas fases de gestación de nuevas plataformas cuando se convierte en atroz realidad.

Ahora, con el lanzamiento de la próxima generación de videoconsolas, el delirio y la danza de noticias sin confirmar que se convierten en explosivos titulares son el pan nuestro de cada día. Si lo piensas, no tiene demasiado sentido. Da la sensación de que muchos (y me incluyo en el grupo) disfrutan más con las glorias y miserias de la industria, con las apuestas sobre qué sistema se llevará el gato al agua, que con los propios videojuegos.

Xbox 360 presentada en un evento respaldado con la MTV, Bill Gates haciendo declaraciones en las que muestra su preocupación por la competencia, primeros datos de los juegos para PlayStation 3... Todo eso y mucho más de lo que puedas llegar a imaginar ocupan líneas y líneas de las páginas de la prensa especializada y los foros de Internet.

Que la nueva máquina de Microsoft se vaya a lanzar cuando la anterior todavía tiene mucho que decir deja muy claro por dónde van los tiros en el nuevo ocio virtual. Más o menos apuntando a aquello de nuevo yo primero y así me evito sustos. Ya no parece importar a nadie que el fichaje supermillonario de Rare sólo haya cristalizado en un juego resultón y un remake y que *Kameo*, el gran proyecto, haya pasado al limbo. Qué más da. Sólo somos un puñado de locos por lo nuevo que nos hemos olvidado de jugar. O eso parece.



# Un trío prometedor

## Commandos: Strike Force ■ ACCIÓN

El impresionante vídeo que incluimos en el DVD deja claro por dónde irán los tiros en *Commandos: Strike Force*. Un juego en primera persona inteligente donde la planificación va a ser básica antes de pasar a la acción. Como ya sabrás, *Strike Force* estará protagonizado por tres comandos, dotados

cada uno de sus propias habilidades. Combinando las cualidades específicas de cada personaje, el jugador deberá superar los múltiples obstáculos de las misiones entrelazadas que se desarrollan en Francia, Rusia y Noruega. Falta muy poquito para que el juego vea la luz.



Un juego made in Spain que interesa más allá de nuestras fronteras.

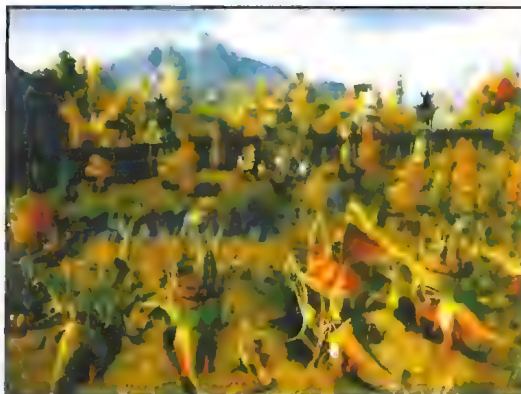
# Parque jurásico

## Paraworld ■ ESTRATEGIA

Reinhard Döpfer, productor de *Paraworld*, exclama con orgullo que el suyo "es el primer juego de estrate-

gia en tiempo real que transporta al jugador a un mundo paralelo prehistórico donde las enormes bestias y los dinosaurios conviven con los seres humanos". Y añade: "ya estamos hartos de juegos de estrategia que acontecen en la segunda guerra mundial".

Te desvelamos algunas de las cifras entre las que se moverá *Paraworld*: cinco zonas dinámicas (jungla, sabana, tierras heladas, zonas rocosas y magma), tres tribus humanas con sus correspondientes héroes, cincuenta animales salvajes (cuarenta de los cuales serán dinosaurios), veinte mapas y tres modos distintos de partidas multijugador. *Paraworld* se encuentra aún en fase de incubación y sin fecha de salida.



Los amantes de los dinosaurios y la estrategia en tiempo real están de enhorabuena.

# Neo se deja ver

The Matrix: Path of Neo ■■■ ROL ONLINE



**N**uevas imágenes, esta vez de fases de acción, y nueva información acerca de *Path of Neo*. Ya se sabe que el juego recorrerá argumentalmente

toda la saga, que el motor gráfico se ha remodelado completamente y que, además de Keanu Reeves, estarán presentes otros actores como Carrie-Ann Moss y Lawrence Fishburne. En esta nueva entrega, Neo irá adquiriendo nuevas habilidades a medida que avance la aventura y en ocasiones puntuales estará acompañado por Trinity. Esperemos que *Path of*



Como ves, la gravedad no va a ser un obstáculo para Neo.

Neo borre el agri dulce recuerdo de *Enter the Matrix*.



¿Habrá un juego "de verdad" más allá de la licencia?



Morfeo y otros personajes conocidos estarán presentes en el juego.

# Gothic en la red

Gothic 3 ■■■ ROL



*Gothic 3* promete emociones fuertes para el año que viene.

**G**othic 3 ya tiene página oficial tan bonita como vacía, [www.gothic3.com](http://www.gothic3.com). El auténtico jugo se encuentra en [www.worldofgothic.com](http://www.worldofgothic.com), que encierra, además de capturas, arte gráfico y un fugaz video de 14 MB, valiosa información acerca de prometedor juego de Piranha Bits. Por ejemplo, se confirma que Nobilis Ibérica distribuirá el título en nuestro país. También se incluye una jugosa entrevista con los tres máximos responsables de *Gothic 3*: Stefan Berger, Johann Ertl y KaiRo. En ella se desvelan desde los requisitos mínimos que pedirá el jueguito de marras (Win XP/2k 2 GHz + GeForce 3 y 512 MB RAM), al funcionamiento de un sistema de control que se manejará casi exclusivamente con el ratón (el botón derecho se utilizará para ejecutar las acciones más básicas, mientras que el izquierdo permitirá abrir los menús y comandos alternativos). *Gothic 3* aparecerá en enero de 2006.

# Desde otro ángulo

## Panzer Elite Action ■ ACCIÓN

**E**l planteamiento de *Panzer Elite Action* será sencillo: como líder de una flota de carros de combate, el jugador participará en algunas de las batallas más célebres de la Segunda Guerra Mundial desde tres perspectivas distintas. Primero en la piel de un comandante alemán que se dispone a tomar Estalingrado, luego en la de un comandante ruso que defiende la mencionada ciudad y finalmente interpretando a un oficial americano en pleno asalto a Normandía. Las tres campañas sumarán 18 misiones en las que,

además de disparar como un poseso, habrá que echar mano de un nutrido catálogo de estrategias. El juego de ZootFly incluirá además un modo multijugador para 32 jugadores basado en el popular como de juego "conquista". La batalla empezará a finales de año.

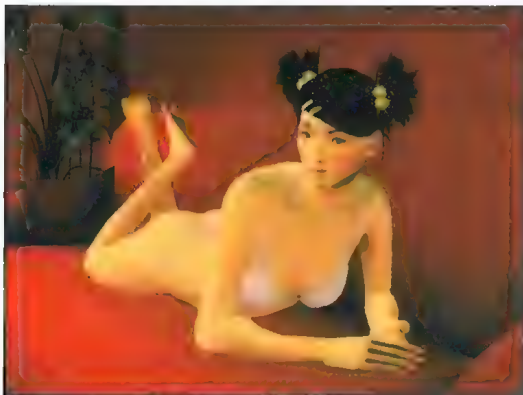
El juego ha estrenado página web ([www.panzereliteaction.com](http://www.panzereliteaction.com)), capturas y un espectacular vídeo de 30 MB. Material más que suficiente para percatarse de que el juego de la desarrolladora eslovena ZootFly apunta alto.



Apenas hay juegos de la Segunda Guerra Mundial protagonizados por carros de combate.

# ¿Hace un trío?

## Singles 2: ¿tres son multitud? ■ ESTRATEGIA



Los protagonistas de *Singles 2* no se caracterizan por su sutileza precisamente.

**S**ingles, el reverso desmadrado de *Los Sims* en breve tendrá una segunda entrega. Las principales novedades que incluirá este simulador social centrado en las relaciones romántico-eróticas, tendrán que ver con un nuevo motor tridimensional, un nuevo modo historia y, la entrada en liza de un tercer personaje que irrumpirá en la casa donde una pareja comparte piso. Amor, celos, pasión y algo de amor en un juego que ya estará en las tiendas cuando leas estas líneas.

## EN POCAS PALABRAS

### Mejor tarde que nunca

Malas noticias para aquellos que esperaban el fin de *Kylorn* con *Entertainment* como agua de mayo. *Red On Soldier* se retrasa hasta septiembre. Un juego de acción en primera persona con grandes reminiscencias con *Counter Strike* que ya lleva la friolera de seis años en desarrollo y que será publicado en nuestro país de la mano de Proein.

### Norte y sur

PopTop Software, la desarrolladora norteamericana responsable de títulos como *Railroad Tycoon* y *Tropico*, está ultimando el desarrollo de *Shattered Union*, un juego que combinará elementos de estrategia y acción para sumergir al jugador en unos EEUU devastados por una guerra civil. El lanzamiento de *Shattered Union* será este mismo otoño.



### La amenaza fantasma

A cinco meses vista de su lanzamiento *Sniper Elite* ofrece mejor aspecto que nunca. Las nuevas y espectaculares capturas publicadas por Rebellion Software no hacen sino vigorizar nuestra fe en este título. Ambientado en la segunda guerra mundial, *Sniper Elite* pondrá al jugador en la piel de un francotirador americano infiltrado en territorio alemán.

### De nuevo noticia

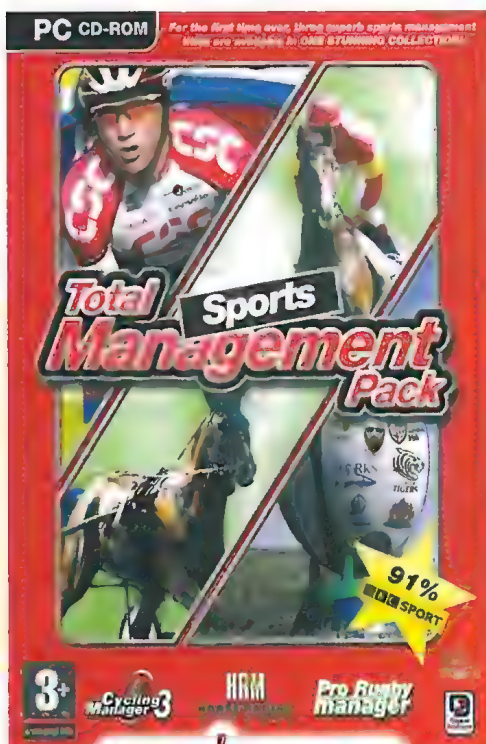
Tras meses y meses sin asomar cabeza (la última noticia data de agosto de 2004), la esperadísima segunda entrega de *Operation Flashpoint* regresa de entre los muertos en forma de tres nuevas capturas. Con todo, lo mejor está por llegar: será en la inminente E3, donde el juego de Bohemia Interactive será mostrado en todo su esplendor.



# CREA TUS SUPERHÉROES EN ESTA ÉPICA AVENTURA

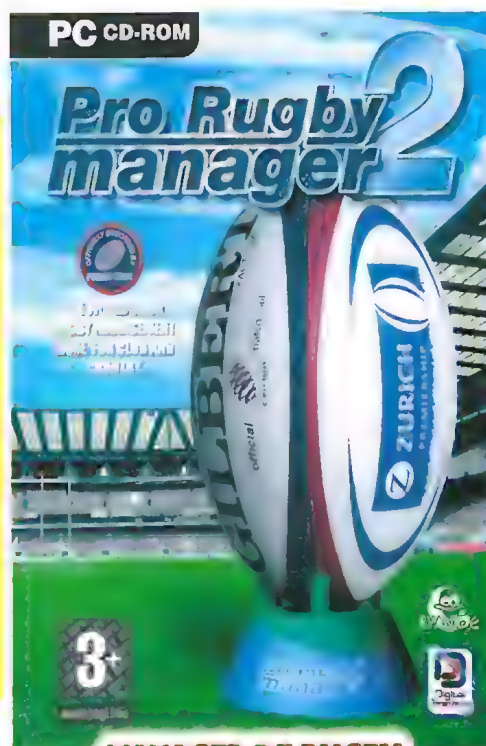


JUEGO POR TURNOS O EN TIEMPO REAL. MULTIJUGADOR O AVENTURA EN SOLITARIO. FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH TE OTORGA FANTÁSTICOS SUPERPODERES PARA COMBATIR A LAS FUERZAS DEL MAL.



**COLECCIÓN MANAGER**

UN FABULOSO PACK DE MANAGER DE TRES DEPORTES DE ÉLITE, NUNCA VISTOS ANTES EN PC. CICLISMO, HÍPICA Y RUGBY.



**MANAGER DE RUGBY**

LA NUEVA VERSIÓN DEL MANAGER DE RUGBY, RECORD DE VENTAS EN TODO EL MUNDO.

CON MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO



**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

Copyright © 2005 Irrational Games. Freedom Force y el logotipo de Freedom Force son marcas comerciales registradas de Irrational Games.

**PC**  
**CD**  
**ROM**

DISTRIBUIDO POR:  
**PROEIN**  
www.proein.com

A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

## Otra que se va

**A**diós a Zeta Multimedia. Creada en 1995 por el Grupo Zeta y después de 10 años en el mercado del software toma la decisión de abandonar la industria para concentrar sus esfuerzos en otros proyectos. En una escueta nota de prensa, el equipo humano de la distribuidora aprovecha para "agradecer los buenos momentos y la profesionalidad a todos los que forman parte de esta gran familia: editores, prensa especializada, distribuidores y competidores".



Europa del este es una enorme cantera de buenos desarrolladores.

## Negocio atómico

**O**tra compra. En este caso la de Atomic Games por parte de la distribuidora norteamericana Destineer. Ubicada en Houston, Tejas, Atomic Games es una desarrolladora privada que cuenta con más de 30 empleados entre diseñadores, programadores y artistas. Se fundó en 1989, y en su currículum cuenta ya con más de 12 títulos entre los que destacan sobremanera todos los que atañen a la multimillonaria (1,5 millones de copias vendidas hasta la fecha) y galardonada saga *Close Combat*.

## El talento no basta

**P**unto y final para Elixir Studios. Demis Hassabis, fundador y cabeza visible de la compañía afincada en Londres declara que "estos siete años han sido una grata experiencia, pero parece



Adiós a las secuelas para *Evil Genius 2* y *Republic: The Revolution*.



Zeta Multimedia se caracterizaba por su política de precios ajustados.

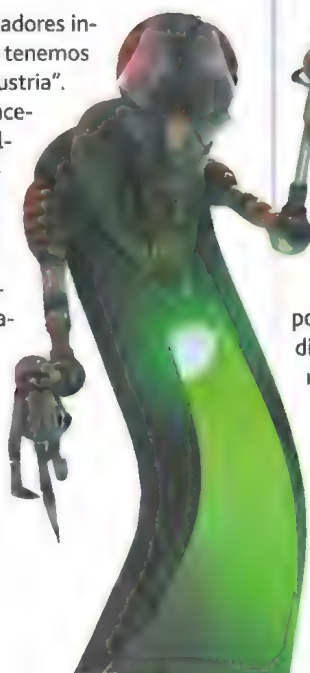
## Rumbo al este

**1**C Company acaba de adquirir la compañía checa Cenega. De esta forma, además de fortalecer su posición en los países más fríos del viejo continente, la distribuidora, productora y desarrolladora rusa se hace con los derechos de dos de los juegos que más darán que hablar en los próximos meses: *The Roots*, un RPG con claras reminiscencias a *Zelda: Ocarina OfTime* y, *UFO: Aftershock*, la nueva entrega de la aclamada saga que mezcla estrategia por turnos con alienígenas.



*Close Combat* es hasta hoy el mayor éxito de Atomic Games.

que los desarrolladores independientes no tenemos sitio en esta industria". Al parecer, la cancelación de un multimillonario contrato que unía a Elixir Studios con una poderosa distribuidora norteamericana ha sido el detonante de esta funesta decisión.



## PC CONFIDENTIAL

O. GARCIA

## Adiós se escribe con Zeta

Zeta Multimedia, y más concretamente, Zeta Games, la división de Zeta encargada de la distribución de videojuegos en nuestro país, ha finalizado sus actividades. La razón es la misma de siempre. De hecho, la única que cuenta en una compañía: no alcanzar los resultados esperados. Tampoco es que la empresa hubiera tenido mucho margen de maniobra; apenas llevaba unos cuatro añitos con nosotros, así que es difícil esperar grandes resultados en tan poco tiempo.

Sea como sea, la Zeta se va, y precisamente en un momento en el que su catálogo empezaba a ofrecer muestras de una calidad más que digna. Si bien en sus inicios la editora se había decantado por productos de bajo coste cuyo principal valor parecía ser el de impulsar un cierto segmento de lo nacional (nos referimos a *Mortadelos*, *Zipi & Zapes* y otros derivados patrios transformados en aventuras gráficas de aprobado justillo), más adelante apuntaron sus miras hacia la emergente industria desarrolladora germana y de los países del Este, con productos que tal vez no gozaran del bombo y platillo de los juegos al otro lado del Atlántico pero que comenzaban a perfilar cierta calidad. La saga *Cossacks*, *Blitzkrieg* o *Sudden Strike* son ejemplos de un mercado tal vez demasiado restringido para alcanzar esos "resultados esperados". Y el que se ha convertido en su canto del cisne, *Cossacks II*, posiblemente sea junto con *Codename: Panzers* y el impagable *Scrapland* de los mejores juegos que han pasado por su repertorio, todos ellos unas pequeñas joyas que ningún buen jugador debería perderse.

Pero independientemente de lo acertado o no de su elección, lo cierto es que la muerte de una editora, sea la que sea y distribuya lo que distribuya, es una pequeña muerte para los jugadores. A menos compañías, menos diversidad y menos arriesgados los criterios de selección, por lo que la tendencia es a la inercia (que, dicho sea de paso, ya hace tiempo que revolotea en los videojuegos).

Tampoco hay que alarmarse: posiblemente los lanzamientos previstos de Zeta ya estarán en manos de otra editora, pero el espacio que ocupaban no lo va a llenar nadie. Descanse en paz.

# Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de mayo. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

**ACCIÓN**


**AREA 51**  
Editor: Virgin Play  
Precio: 39,95 €  
Puntuación: N/D

[www.area51-game.com](http://www.area51-game.com)



**AURORA WATCHING**  
Editor: Friendware  
Precio: 44,95 €  
Puntuación: N/D

[www.aurora-game.com](http://www.aurora-game.com)



**BILLY BLADE Y EL TEMPLO DEL TIEMPO**  
Editor: Proein  
Precio: 9,95 €  
Puntuación: N/D

[www.billyblade.com](http://www.billyblade.com)



**PARIAH**  
Editor: Virgin Play  
Precio: 39,95 €  
Puntuación: 6

[www.pariahgame.com](http://www.pariahgame.com)



**PSYCHOTOXIC**  
Editor: Planeta DeAgostini  
Precio: 39,95 €  
Puntuación: 4

[www.psychotoxic.de](http://www.psychotoxic.de)



**PURE PINBALL 2.0 REDUX**  
Editor: Proein  
Precio: 9,95 €  
Puntuación: N/D

N/D



**STILL LIFE**  
Editor: Virgin Play  
Precio: 39,95 €  
Puntuación: 5  
[www.stilllife-game.com](http://www.stilllife-game.com)



**CYCLING MANAGER 4**  
Editor: Friendware  
Precio: 9,95 €  
Puntuación: 7,5

[www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=307](http://www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=307)

**DEPORTES**


**HEAVYWEIGHT THUNDER**  
Editor: Proein  
Precio: 9,95 €  
Puntuación: N/D

[www.heavyweightthunder.com](http://www.heavyweightthunder.com)



**PRO RUGBY MANAGER 2**  
Editor: Proein  
Precio: 29,95 €  
Puntuación: 7

[www.prorugbymanager.com](http://www.prorugbymanager.com)



**RAPALA PRO FISHING**  
Editor: Virgin Play  
Precio: 24,95 €  
Puntuación: N/D

[www.activisionvalue.com/titles/Rapala/overview.html](http://www.activisionvalue.com/titles/Rapala/overview.html)



**TOTAL SPORTS MANAGEMENT**  
Editor: Proein  
Precio: 19,95 €  
Puntuación: 6

N/D



**UEFA CHAMPIONS LEAGUE**  
Editor: Electronic Arts  
Precio: 19,95 €  
Puntuación: 7

[www.es.ea.com/products.view.asp?id=5783](http://www.es.ea.com/products.view.asp?id=5783)

**ESTRATEGIA**


**7 SINS**  
Editor: Atari  
Precio: 19,99 €  
Puntuación: 5,5

[www.7sins-game.com](http://www.7sins-game.com)



**DOMINATION**  
Editor: Virgin Play  
Precio: 29,95 €  
Puntuación: 6,5

[www.domination-game.com](http://www.domination-game.com)



**GREAT BATTLES OF WWII: STALINGRAD**  
Editor: Planeta DeAgostini  
Precio: 19,95 €  
Puntuación: 6,5

[www.stalingrad-game.com](http://www.stalingrad-game.com)

## Los más vendidos

Los Sims compiten en las listas de todo el mundo y en nuestro país obtienen oro, plata y bronce. Los norteamericanos, como de costumbre, nos llevan unos metros de ventaja y es que ya saben que nada hay más real que competir con otros jugadores online. Lo dicho, a ponerse las pilas.

### ESPAÑA

- 1 Los Sims 2: Universitarios
- 2 Los Sims: Edición Deluxe
- 3 Los Sims 2
- 4 World of Warcraft
- 5 Los Sims: De vacaciones
- 6 Imperium III: Las grandes batallas...
- 7 Gothic II
- 8 Silent Hunter III
- 9 Los Sims: Primera cita
- 10 Playboy: The Mansion

### ESTADOS UNIDOS

- 1 World of Warcraft
- 2 Sims 2: Universitarios
- 3 Sims 2
- 4 Doom 3: Resurrection of Evil
- 5 Half-Life 2
- 6 Sims Deluxe
- 7 Galaxy of Games 350
- 8 Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 9 Halo: Combat Evolved
- 10 Stronghold 2

### REINO UNIDO

- 1 Los Sims 2: Universitarios
- 2 Championship Manager 5
- 3 World of Warcraft
- 4 Football Manager 2005
- 5 Los Sims 2
- 6 Brothers in Arms: Road to Hill 30
- 7 Cossacks II: Napoleonic Wars
- 8 Stronghold 2
- 9 Half-Life 2
- 10 Doom 3: Resurrection of Evil

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de abril.

**IMPERIAL GLORY**

Editor: Proein  
Precio: 44,95 €  
Puntuación: 8

[www.imperialglory.com](http://www.imperialglory.com)

**SINGLES: ¿TRES SON MULTITUD?**

Editor: UbiSoft  
Precio: 19,95 €  
Puntuación: N/D  
[www.singles-the-](http://www.singles-the-)

game.com

**¿SÓLO O CON LECHE?**

Editor: Nobilis Ibérica  
Precio: 29,99 €  
Puntuación: N/D

N/D

**TRANSPORT GIANT: DOWN UNDER**

Editor: Nobilis Ibérica  
Precio: 29,99 €  
Puntuación: 6

[www.transportgiant.com/?rid=1301&lang=en](http://www.transportgiant.com/?rid=1301&lang=en)

**CITY OF HEROES**

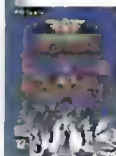
Editor: Friendware  
Precio: 19,95 €  
Puntuación: 8

[www.cityofheroes.com](http://www.cityofheroes.com)

**BOILING POINT: ROAD TO HELL**

Editor: Atari  
Precio: 39,95 €  
Puntuación: 7

[www.atari.com/boilingpoint](http://www.atari.com/boilingpoint)

**FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH**

Editor: Proein  
Precio: 39,95 €  
Puntuación: 7,5

[www.freedomfans.com](http://www.freedomfans.com)

**AIRLINER PILOT**

Editor: Proein  
Precio: 29,95 €  
Puntuación: N/D

N/D

**HUNTING UNLIMITED 3**

Editor: Friendware  
Precio: 29,95 €  
Puntuación: 7

[www.huntingunlimited3.com](http://www.huntingunlimited3.com)

**TRAINZ 2004: EDICIÓN DE LUJO**

Editor: Friendware  
Precio: 29 €  
Puntuación: 7,5

[www.auran.com/TRS2004](http://www.auran.com/TRS2004)

**UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART**

Editor: Virgin Play  
Precio: 29,95 €  
Puntuación: N/D

[www.3000ad.com/products/ucawa.shtml](http://www.3000ad.com/products/ucawa.shtml)

**X-PLANE: VERSIÓN 8**

Editor: Friendware  
Precio: 49,95 €  
Puntuación: 8

[www.x-plane.com](http://www.x-plane.com)



Juegos PC de importación 100% americanos

[www.pcgamescollector.com](http://www.pcgamescollector.com)

**NOVEDADES**

- ★ Dungeon Lords
- ★ Guild Wars
- ★ Guild Wars Collector's Edition
- ★ Empire Earth 2
- ★ Stronghold 2
- ★ Pariah
- ★ Y más...

★ Las últimas novedades directamente de U.S.A

**PCGC**

PCGamesCollector.com

★ [info@pcgamescollector.com](mailto:info@pcgamescollector.com)  
[www.pcgamescollector.com](http://www.pcgamescollector.com)  
93 459 29 70



# DINERO EN JUEGO

## La competición profesional llega a España

La Cyberathlete Professional League (CPL) reunió hace unos días en Barcelona a los mejores jugadores de todo el mundo. Era la segunda parada de su World Tour, un campeonato mundial que ofrece al ganador un suculeto premio de 150.000 dólares. Fueron tres días de espectáculo, adrenalina y sorprendentes resultados.

Por T. L. ALARCÓN



A penas a un par de centenares de metros del Edificio Forum, donde se disputaron los campeonatos del CPL World Tour BCN Stop, se celebraban los últimos días de la popular Feria de Abril. Frente a los más de dos millones de visitantes que ésta tuvo, la asistencia de público a la primera competición profesional internacional de videojuegos que se realiza en España fue más bien modesta. Y es que, al menos de momento, resulta complicado hacerle frente al atractivo folklórico y popular del flamenco, el fino y el pescadito frito con campeonatos de *Painkiller* y *Counter-Strike*, aunque se disputen las mejores partidas jamás vistas por estos lares.

Creada en 1997 por un empresario con raíces españolas, la CPL lleva desde entonces organizando todo tipo de pruebas profesionales en Estados Unidos. Sin embargo, como señala Tomás García, director del BCN Stop, "el número de jugadores profesionales de fuera de Norteamérica se iba incrementando cada año", así que se decidió expandir la competición al resto del mundo, tomando como modelo la Fórmula 1.

El resultado ha sido el CPL World Tour, una competición de ocho meses de duración basada en la versión 1.64 de *Painkiller* y con nueve eventos menores o "Stops" disputados en diferentes países, en los que los cuatro primeros clasificados

pasan automáticamente a la gran final que se disputará en noviembre de este mismo año en Texas. Para facilitar la organización de este campeonato, la CPL llegó a acuerdos con empresas dedicadas al ocio electrónico en las zonas interesadas, incluyendo la española E-Life, que se encarga de organizar la competición en varios países europeos. La emoción en la cita de Barcelona fue una constante y no faltaron sorpresas mayúsculas.

**JUEGOS EN PRIMER PLANO**  
Durante el primer día del BCN Stop, la zona de inscripción bullía de animación, llena de jugadores entusiasmados, algunos de los cuales cargaban con su ordenador con vistas



a dejarlo en la sección BYOC (Bring Your Own Computer) para entrenar en los tiempos muertos. De hecho, Alan Wierzbicki, miembro de la organización, destacó que la parada barcelonesa había contado con una notable asistencia: "Todos los torneos han estado repletos de gente".

Lo más sorprendente, no obstante, fue que en un evento como éste, normalmente con una participación mayoritariamente masculina, pululaban gran cantidad de chicas de distintos países dispuestas a participar en el Open femenino de *Counter-Strike* que es, como señala Tomás García, director del BCN Stop, "el primero que se organiza a nivel mundial en nuestro país". De hecho, las chinas del clan ganador, Swan[5],



Angel Muñoz, creador de la CPL, arengando a sus tropas al estilo americano.

demonstraron un nivel que nada tiene que envidiar a los participantes de la prueba masculina, pues fueron capaces de ganar todas las partidas... y con diferencias bastante abultadas.

Pero ese primer día acabó resultado de lo más tranquilo en comparación con los dos siguientes. La actividad fue constante, con los ordenadores llenos de jugadores, unas veces entrenando de forma privada, otras disputando alguno de los campeonatos que podían seguirse por las diversas pantallas de proyección repartidas por el recinto. La emoción se transmitía a los que seguían los enfrentamientos emplazados cómodamente sobre los cojines esparcidos por la organización.



Al espectáculo también contribuyó la labor de los chicos de Team Sportscast Network, emisora especializada en locutar todo tipo de campeonatos de videojuegos online y que retransmitían las partidas más interesantes al más puro estilo Carrusel Deportivo... aunque, eso sí, en perfecto inglés americano. Sus emisiones podían seguirse, claro está, a través de la red de redes, aunque la opción más interesante era hacerlo in situ, en una sala de proyecciones preparada a tal efecto y rodeados de aficionados.

Para relajar la tensión, la zona de DJ's ofrecía videos musicales en una pantalla especial y también había una zona de ordenadores preparados para disfrute de cualquiera con títulos como *Painkiller* o *Star Wars: Republic Commando*. Menos ocupadas estaban las consolas PlayStation 2 cedidas por Sony, todas con *Gran Turismo 4* funcionando en

## SEGUNDO ASALTO

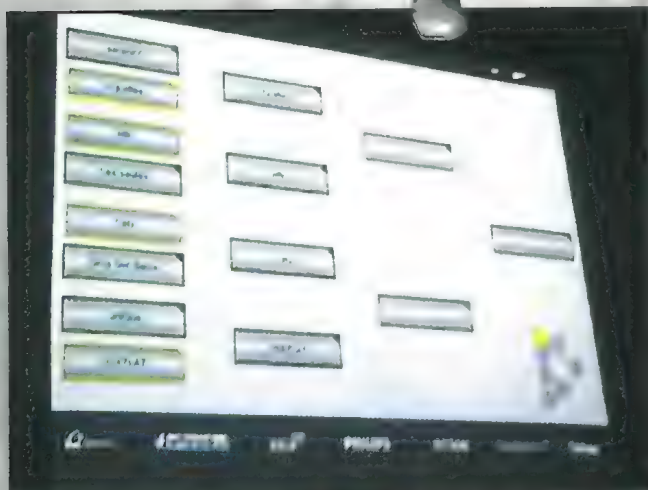
Si no pudiste acudir al CPL World Tour BGN Stop, tranquilo, ya que este año tendrás otra oportunidad de demostrar tu habilidad con el teclado y el ratón. Y es que la CPL y E-Life organizarán a finales de año un Open en Madrid. Además, la competición estará aderezada con todo tipo de actividades lúdicas relacionadas con el ocio electrónico (aunque no exclusivamente dedicadas a los videojuegos), como exposiciones divulgativas o actividades relacionadas con la música electrónica y el arte digital.



ellas: encontrar una libre para echar una partidita era un auténtico juego de niños.

## LLUVIA DE ESTRELLAS

Tomás García declaraba con orgullo que en el BCN Stop estuvieron "todos los mejores jugadores del mundo, así que el nivel cualitativo ha sido magnífico". Y no exageraba en absoluto, ya que entre las paredes del Edificio Forum estuvieron compitiendo los mejores entre los mejores en cuanto a *Painkiller*. El juego de People Can Fly fue elegido por encima de candidatos como *Doom 3* o *Unreal Tournament 2004* para la competición oficial principal, según García, porque a las estrellas del videojuego "todo se les queda pequeño, así hay que buscar juegos más complejos, más rápidos y que permitan a estos jugadores mostrar las diferencias entre uno y otro".



En varias pantallas podían seguirse los resultados de las partidas.



La zona BYOC, el lugar donde calientan los atletas virtuales.



"Esto está lleno de chicas, creo que lo de la inscripción no es aquí".

Y es que los organizadores son conscientes de que se está creando una especie de *star system*. Un paso necesario, sin lugar a dudas, para que estos torneos internacionales vayan ganando en interés de cara al público y para que los más jóvenes tomen a estas estrellas como modelo para dedicarse al juego profesional. Esta evolución todavía está en pañales pero, como indicaba Alan Westenbroek, "estos chavales que ganan cada torneo están empezando a subir como Michael Jordan y otros jugadores de primera clase".

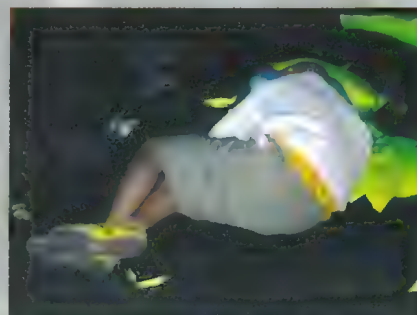
La gran estrella del torneo, y gran favorito para hacerse con la victoria final, era el holandés Sander Kaasjager, más conocido como "VoO". Éste ya había demostrado una aplastante superioridad en anteriores competiciones de *Painkiller*, ganando en la Electronic Sports World Cup de París o en el CPL Summer de Dallas antes de arrasar en la anterior parada del CPL World Tour, disputada en Turquía.

Sin embargo, en la final acabó derrotado, en una partida emocionantísima, por el alemán Stephan Lammert, "Ste-Lam". Este jugador, que había destacado en torneos más modestos dedicados al juego de People Can Fly como la Play.it en Italia o la PC Zone inglesa, no había sido capaz de imponerse nunca antes a la apisonadora que hasta ese momento había sido VoO.

Pero la suya no fue la única decepción de este CPL World Tour BCN Stop. El canadiense Andrew Ryder, "gellehsak", compañero de VoO en el famoso clan Fnatic y presencia habitual en los cinco primeros

puestos en competiciones de *Painkiller*, ni siquiera quedó entre los 16 primeros clasificados. Sorprendentemente, perdió su primer enfrentamiento y, más tarde, el que le podría haber dado la oportunidad de reengancharse a la competición.

Algo mejor parado salió el norteamericano Johnathan Wendel, alias "Fatal1ty", aunque para alguien que está considerado el mejor jugador de todos los tiempos (hasta el punto de que tiene su propia página web e incluso una marca de productos informáticos bautizada con su nombre), su sexto puesto debe saber a poco, sobre



¿Que darle a los videojuegos no es agotador? Que se lo digan a estos chicos.



Sólo había dos posiciones para ver las partidas: horizontal o vertical.

todo por haber sido incapaz de derrotar tanto al imparable VoO como al alemán Benjamin Bohrmann, "zyz", compañero de equipo de Stelam.

Todos estos jugadores cuentan con empresas patrocinadoras que les recompensan económicamente (y de forma muy generosa) por dedicar su tiempo a practicar de cara a las competiciones, pagándoles además los desplazamientos a los torneos donde "representarán" su marca.

#### LA FURIA ESPAÑOLA

Por desgracia, ninguno de los dos máximos representantes españoles en la competición, el pamplonica Álvaro Romero



Por su bien esperamos que los billetes de dólar no sean del mismo tamaño.



La chica ideal debe parecerse mucho a estas jugadoras de Counter-Strike.



Lo del ratón está muy bien, pero donde se ponga un buen volante...

"Akiles" y el catalán Jordi Orteu "Sombra", amigos y ex compañeros del clan Alliance, cuentan con este tipo de ayuda. De hecho, Romero considera la competición profesional como "un hobby con el cual puedo conseguir unos ingresos extras que nunca vienen mal", mientras Jordi dice, no sin cierta tristeza, que la aceptación de los torneos de videojuegos como deporte en nuestro país aún está "muy verde, ya que no hay empresas que apuesten por ello".

Ambos combinan un trabajo a jornada completa con los entrenamientos que les permiten mantenerse en forma, así que no pueden dedicarle el mismo número de horas que los jugadores con espónsor. Por ejemplo, Romero se limita a entrenar antes de los grandes eventos "con otro de los jugadores con los que juego habitualmente para compartir tácticas y movimientos por el mapa". Jordi sigue un sistema parecido, si

bien además practica "una hora al día, más o menos, antes o después de ir a trabajar".

Pese a este gran inconveniente, demostraron que están entre la elite. Y eso que no tuvieron buena suerte en los cruces. Orteu debió enfrentarse en primera ronda con el norteamericano Brian Flander, "destruct", considerado uno de los mejores jugadores de Counter-Strike y Unreal Tournament del mundo, que le dejó fuera del torneo. Una exclusión no exenta de polémica debido al sistema de eliminación directa impuesto en dicha ronda, que impedía que los mejores jugadores de la competición

pudieran remontar un golpe de mala suerte accediendo a una ronda de reenganche.

Mejor le fueron las cosas a Romero, que acabó en un meritorio décimosegundo puesto tras derrotar a un contrincante tan complicado como el americano Sean Price, "daller". Cayó derrotado ante VoO y, en la ron-

da de reenganche, ante el sueco Alexander Ingarv, "Ztrider", que acabó quinto en la clasificación general.

## Los representantes españoles demostraron estar entre la elite, y eso que no tuvieron suerte

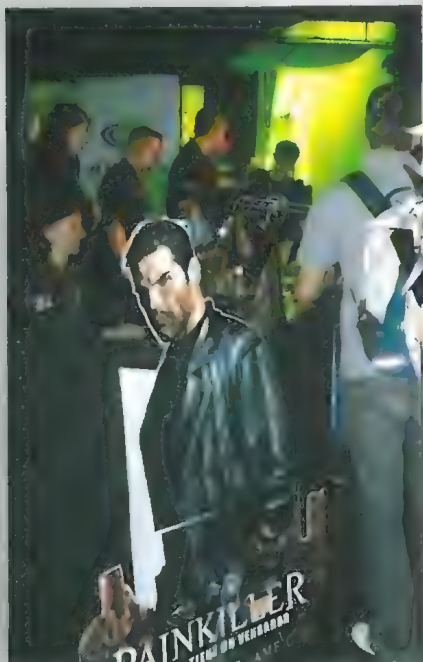
### MAMÁ, QUIERO SER JUGADOR

Al menos de momento, el sueño de dedicarse de forma profesional a competir en torneos de videojuegos parece algo difícil en nuestro país. Uno de los principales problemas es la visión que tiene la sociedad de los jugadores. Como indica Jordi Orteu, el problema de España es que "hay que cambiarle a la gente el chip de que a quien le gustan los videojuegos es un 'friqui'".

Quizá cuando esa imagen empiece a cambiar, también los potenciales espónsors comiencen a interesarse en ayudar económicamente a los competidores españoles.

Tomás García cree que es cuestión de que las empresas del país se den cuenta del interés publicitario que tienen competiciones como el CPL World Tour, algo que ya ha hecho El Corte Inglés, patrocinador del BCN Stop porque "han visto muy claro que éste es un mercado a explotar".

No obstante, poco a poco parece que las cosas van avanzando para el sector de las competiciones de videojuegos. Sin ir más lejos, Álvaro Romero afirma que tiene la sensación de que empieza a haber "mucho movimiento, aunque todavía no se ha dado el paso de otros países como Alemania o Corea, donde

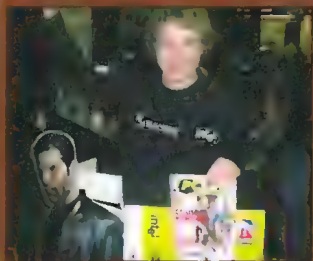


Atención, pregunta: ¿alguien sabe cuál era el juego oficial de la competición?



ENTREVISTA CON STEPHAN LAMMERT, GANADOR DEL TORNEO DE PAINKILLER DEL BCN STOP

## "SER PROFESIONAL NO TE DEJA DEMASIADO TIEMPO"



**PC LIFE:** ¿Cómo te has sentido al ganar al jugador que partía como favorito, VoO?

**STEPHAN LAMMERT:** Ha sido increíble, no me esperaba en absoluto un resultado tan positivo como el

que he obtenido. Estoy que no me lo creo

**PC LIFE:** ¿Cuál ha sido tu método de entrenamiento?

**S.L.:** Jugar mucho, básicamente. Antes de venir he estado prácticamente durante algo más de una semana con mis compañeros de equipo, Si Gaming, en los mapas que se iban a usar en la competición.

**PC LIFE:** ¿Qué te ha parecido la organización de este BCN Stop?

**S.L.:** Genial. Me he sentido muy a gusto, no me puedo quejar de

nada. De hecho, me da mucha pena tener que irme, porque he disfrutado mucho estos tres días. No he tenido tiempo para aburrirme.

**PC LIFE:** ¿Actualmente te dedicas sólo a jugar de forma profesional?

**S.L.:** No exactamente. Ahora mismo no hago nada más que jugar, pero lo cierto es que todavía soy estudiante, aún tengo que ir a clase. Lo malo es que ser profesional no te deja demasiado tiempo y tengo que saltarme muchos

exámenes por culpa de eventos como éste. Pero es que quiero dedicar todas mis fuerzas a los videojuegos.

**PC LIFE:** ¿Así que en el futuro quieres ganarte la vida compitiendo como profesional?

**S.L.:** Depende de la evolución que vea en el mercado de las competiciones profesionales de videojuegos en Europa. Aun así, ahora mismo mi plan es dejar de jugar el año que viene y ponerme en serio con mis estudios. Más adelante, ya veremos si vuelvo a los campeonatos.

hay divisiones en empresas de tecnología que invierten en un clan o un jugador".

Y es que, dejando aparte el reconocimiento que puedan conseguir a nivel público, una de las principales claves para que los españoles pudieran competir al mismo ritmo que los jugadores consagrados del circuito sería conseguir patrocinadores estables. Como remarca Orteu, "si no tienes esponsor no puedes dedicar tanto tiempo a entrenar y, por lo tanto, no puedes obtener buenos resultados. Es el pez que se muerde la cola". A pesar de ello, también reconoce que "poco a poco se reciben pequeñas ayudas que tenemos que valorar".

### EVOLUCIÓN CONDICIONADA

De todas maneras, los avances en la materia no sólo dependen de la aceptación de las competiciones de videojuegos como deporte por parte de la sociedad española, sino también de cómo evolucionen competiciones profesionales como la CPL.

Actualmente hay apenas una docena de jugadores que se dedican exclusivamente a jugar (la mayoría de ellos, como Fatal1ty, apoyándose en acuerdos de publicidad y merchandising al más puro estilo NBA), cerca

de un centenar puede permitirse no trabajar demasiado duro gracias a los ingresos que obtiene en los campeonatos... pero la gran mayoría de competidores viajan y entrenan, más que por los ocasionales premios que se llevan, por su amor a los videojuegos.

Tomás García cree que este tipo de competiciones tendrá un desarrollo parecido al que ha tenido la disciplina del skateboard en los Estados Unidos, que "hace unos años parecía algo marginal y de gamberros, y hoy en día hay competiciones mundiales que lo han convertido en un deporte de masas que mueve dinero, que tiene detrás empresas patrocinadoras y todos los apoyos económicos que se le ocurran".

De momento, iniciativas como el CPL World Tour están ayudando a otorgarle a los jugadores profesionales de todo el mundo el mérito que se merecen. Este BCN Stop ha sido un magnífico primer paso para darle el reconocimiento merecido a los jugadores españoles. Ahora sólo falta que las empresas de nuestro país quieran apoyarlos para que empecemos a ver a paisanos nuestros pisar con asiduidad los podios de las principales competiciones internacionales.



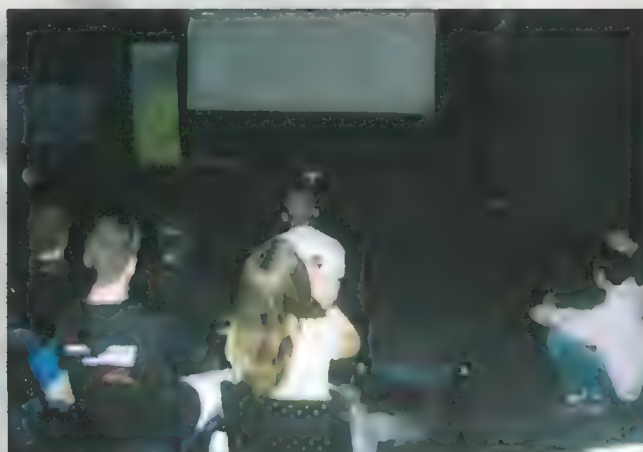
Quién iba a decirle a estos tranquilos ordenadores lo que iban a tener que currar.



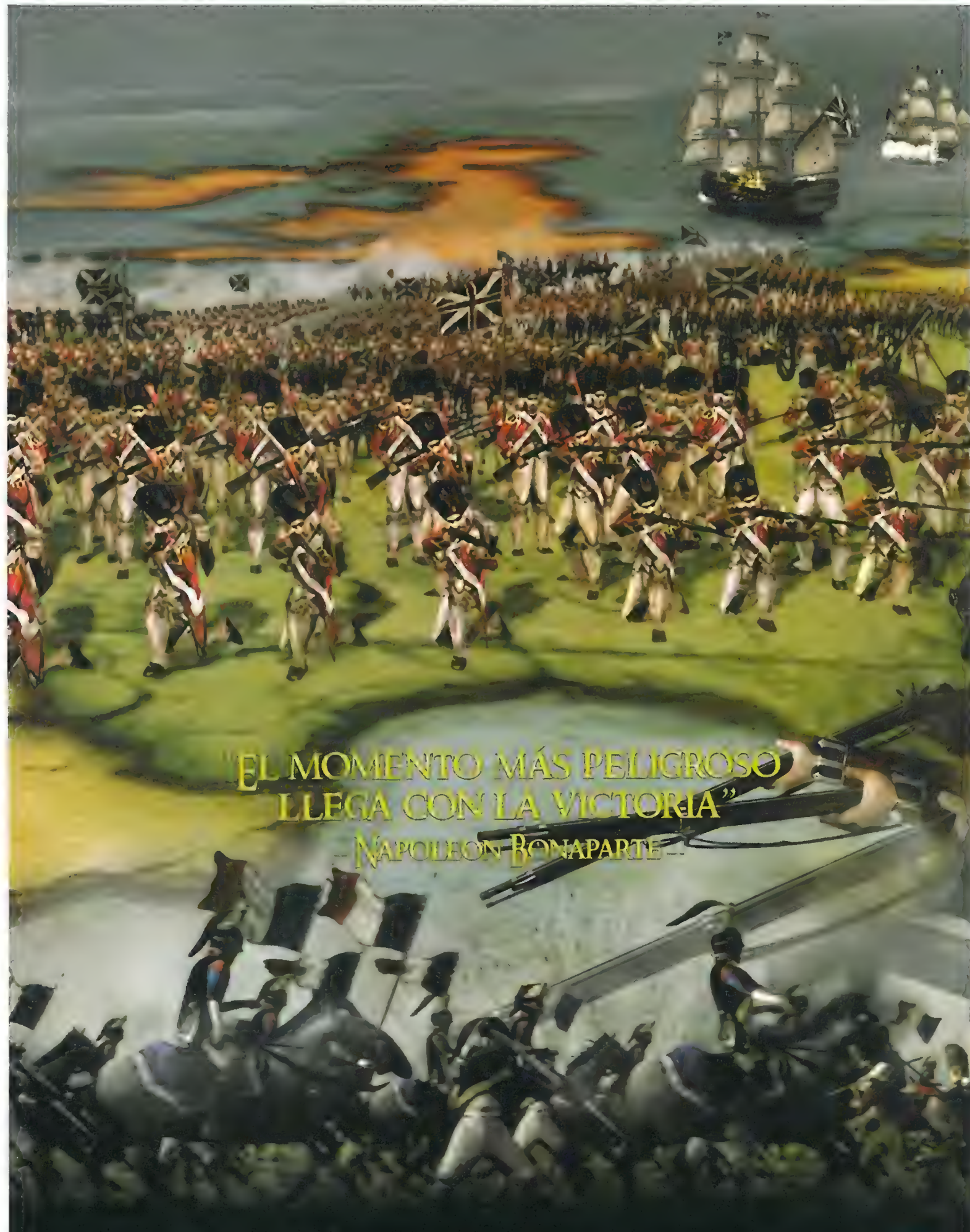
¿Gran Turismo 4 en pleno CPL World Tour?  
¿Acaso saldrá para PC?



Ante ustedes Sombra y Akiles, los mejores jugadores de nuestro país.



No están viendo una película, sino una de las partidas del campeonato.



"EL MOMENTO MÁS PELIGROSO  
LLEGA CON LA VICTORIA"  
— NAPOLEON BONAPARTE —

12+



POWERED BY  
**gameSpy**

PC CD-ROM



**PYRO**  
STUDIOS

**eidos**

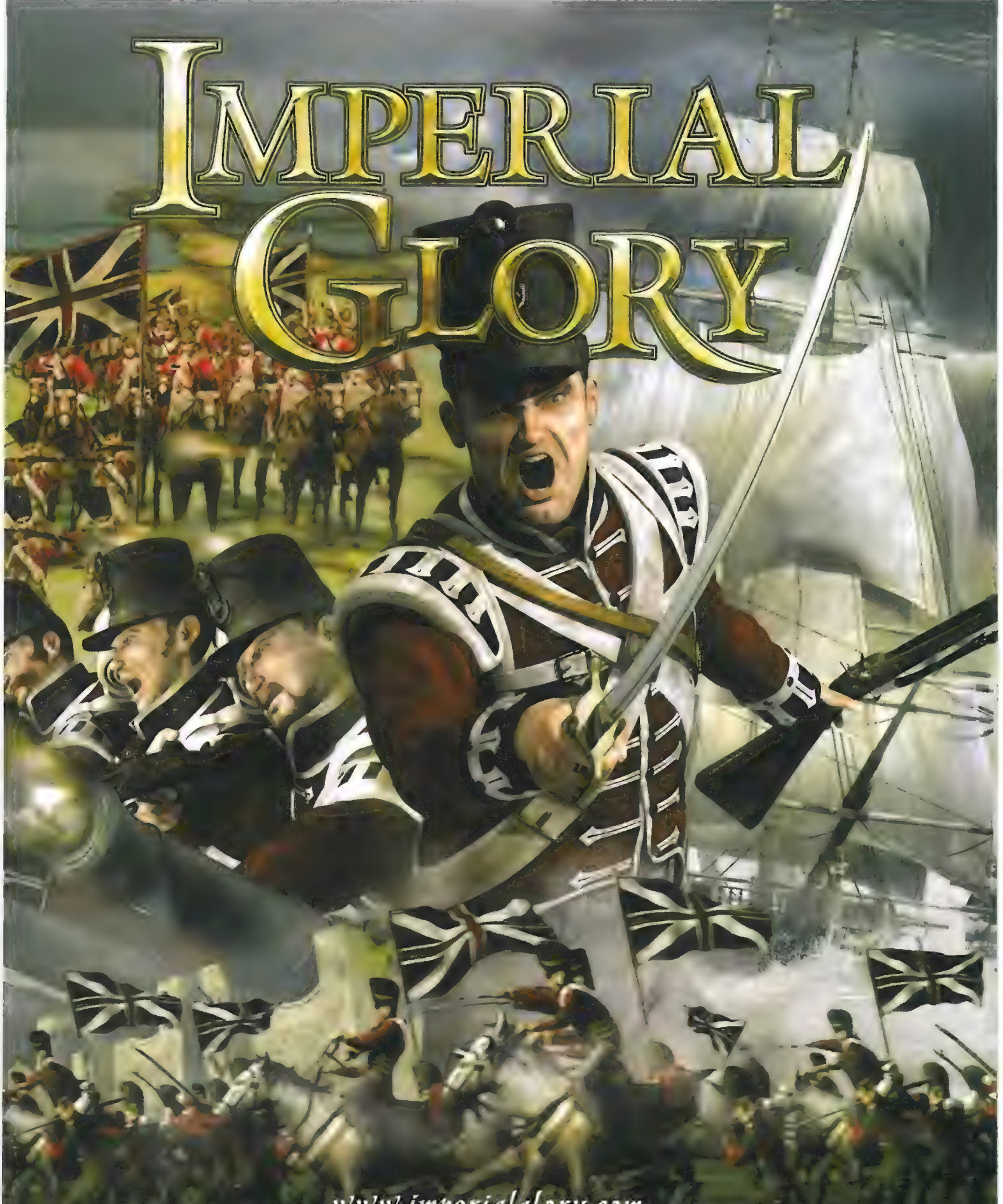


**PRO IN**

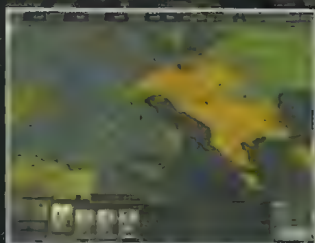
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

Imperial Glory © Pyro Studios SL, 2005. Published by Eidos 2005. Imperial Glory is a trademark of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

# IMPERIAL GLORY



[www.imperialglory.com](http://www.imperialglory.com)



# CONDEMNED

Al juego de terror y supervivencia le ha llegado el momento de dar un paso al frente. Y lo hará gracias a un juego con grandes dosis de terror psicológico y en el que casi nada es lo que parece. Acción e investigación van de la mano en este título condenado al éxito.

POR S. SÁNCHEZ





**C**on los juegos de terror me sucede exactamente igual que con las películas. Nunca me ha gustado el recurso fácil del susto cuando menos te lo esperas, propio del cine estadounidense, sino que siempre me he sentido atraído por un tipo de terror más psicológico, en la línea del cine japonés de los últimos años.

Para gustos los colores, pero creo que no soy el único que piensa así. Parece que las últimas tendencias del terror van en este sentido si nos fijamos en la proliferación de películas del tipo *The Ring* o

*Final Destination*. Cada vez más el público reclama *thriller* y no solo asustarse. Para conseguirlo, los esfuerzos de los creadores se centran en crear una atmósfera que sea capaz de transmitir inquietud y tensión al espectador o, en este caso, al jugador.

## LOS PADRES DE EL

*Condemned* pretende convertirse en la respuesta a esta nueva demanda. Si bien puede calificarse como un juego de terror y supervivencia, cuyos referentes a todos nos vienen a la cabeza, su objetivo es ir más allá.

Los responsables de este ambicioso proyecto son parte del equipo de Monolith Productions, la compañía responsable de títulos como *Shogo* y las dos entregas de *No One Lives Forever*. Su solvencia les permite tener tres proyectos de primer nivel entre manos de forma simultánea, ya que a *Condemned* hay que sumar *F.E.A.R.* y otro título del que todavía no pueden dar detalles.

La verdad es que la versión de *Condemned* que pudimos probar es una de las más prometedoras a las que jamás



Habr  momentos en que tus enemigos se enfrentan entre s .



Los combates a pistola llegar n pronto a facer fatalista.

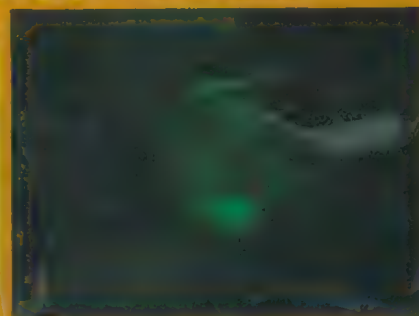
hemos tenido acceso si tenemos en cuenta que todav a faltan unos cuantos meses para su lanzamiento. Y eso que, pese a ser uno de los primeros t tulos en desarrollo para las consolas de pr xima generaci n, su nivel gr fico a n no impresiona demasiado. Quiz s en ello influya un detalle que reconoci  Frank Rooke, dise ador jefe del juego: "En realidad, la tecnolog a que estamos utilizando en *Condemned* resulta novedosa para los jugadores de consolas, pero no hay nada que hasta ahora no pudi ramos hacer para PC".

Tras pasar unas horas con *Condemned*, podemos avanzar que ser  un juego lleno de sorpresas. Monolith nos dej  claro que lo que suceder  durante las hipot ticas 24 horas

en las que se desarrolla la acci n nada tiene que ver con fen menos paranormales. Adem s, lo que pueden parecer zombies no son m s que personas desequilibradas hasta el punto de haber alterado su aspecto f sico en algo horrendo.

## EMPIEZA LA AVENTURA

El protagonista ser  Ethan Thomas, un agente del FBI especializado en asesinatos en serie. Su estrecha relaci n con uno de los culpables de sus  ltimos casos ha provocado que est  temporalmente apartado del servicio activo. Pero Ethan es el t pico tipo al que no le gusta dejar un caso sin resolver, especialmente si se convierte en algo personal. As  que tu objetivo en el juego ser  investigar a una serie de asesinatos y qu n sabe si dar con tu mayor rival para arrestarlo y aclarar las cosas ante la justicia.



Algunas de las pruebas m s ser n visibles utilizando ciertos instrumentos.

Para ello Ethan no estar  solo, ya que contar  con la ayuda de un enlace en el FBI, una mujer llamada Rosa que analizar  las pruebas que vayas recogiendo. Y aqu  es donde aparecen los otros compa eros de viaje de Ethan, sus herramientas. En concreto contar s con un ca  n de luz ultravioleta, un analizador de part culas de aire y una agenda electr nica que hace de scanner y c mara a la vez.

De forma autom tica, el juego te avisar  cuando est s cerca de una pista potencial, y aunque no sea obligatorio recopilarlas todas, la mayor a te orientar n sobre los pasos a seguir.  Te recuerda a CSI? No es de extra ar, ya que Rooke nos confes  que ha sido una de las fuentes de inspiraci n del juego: "Habr  determinados momentos en que Ethan incluso ser  capaz de reconstruir los

## DE MIEDO

Los responsables de Monolith nos dijeron que ciertas pel culas les est n sirviendo de inspiraci n para ambientar el juego. Entre ellas, nos destacaron tres t tulos por distintos motivos: *El sexto sentido*, *Seven* y sobre todo *28 d as despu s*. No estar a de m s que, antes de hincarle el diente a *Condemned*, las vieras.

### 28 D AS DESPU S

A o: 2002  
Nacionalidad: Holanda-Reino Unido-Estados Unidos  
Estreno: 18-07-2003  
G nero: Terror  
Duraci n: 112 m



### EL SEXTO SENTIDO

A o: 1999  
Nacionalidad: Estados Unidos  
Estreno: 14-01-2000  
G nero: Thriller  
Duraci n: 107 m



### SEVEN

A o: 1995  
Nacionalidad: Estados Unidos  
Estreno: 22-09-1995  
G nero: Thriller  
Duraci n: 127 m



La ambientaci n de *Condemned* ser  un recital de luces y sombras.



EXTRA: El juego de la que deberás considerar un género militar.



Ante ciertos enemigos, la persecución del sistema climático.



¡Tienes pocas armas de fuego y debes ir a cazar los bichos que te roban!



Deberás prestar atención especial a los ruidos que producen.



El juego no es a escalar la sangre. Ve preparando un poco para limpiar la pantalla.

hechos en su mente, como sucede en la popular serie de televisión".

## ¡JUEGO CON LOCO!

Pero *Condemned* no incluirá sólo investigación. Ante todo será un juego de acción, pero una acción peculiar. A la tensión continuada que logra provocarte su gran ambientación hay que sumar los constantes enfrentamientos con enemigos presos de la locura. Las armas de fuego y su munición escasearán, con lo que serán frecuentes los combates cuerpo a cuerpo. Para afrontarlos, podrás recurrir a multitud de elementos del escenario y utilizarlos como armas contundentes.

Las peleas van a ser algo increíble. Aunque todo se reduce a darse golpes con barras o elementos similares, el resultado es verdaderamente espectacular. Puedo asegurar que, cada vez que uno de los dos contendientes impactaba en el otro, a todos los que asistimos a la presentación se nos ponían los pelos de punta por el realismo de los golpes y los estremecedores efectos de sonido.

Pese a que la versión de *Condemned* que probamos todavía es muy temprana, pudimos vislumbrar algunos detalles interesantes

sobre los comportamientos básicos de los enemigos. En este sentido, la inteligencia artificial promete. Por ejemplo, nos sorprendió ver que, cuando los enemigos se encontraban con el

incluso pueden llegar a golpearse entre ellos debido a su estado mental.

Pero lo más espectacular de *Condemned* es que realmente logra mantenerte en tensión. Vas a pasar miedo, mucho

miedo. Casi todo contribuirá a ello, incluido el ir y venir de los personajes. Por ejemplo, en un par de ocasiones pudimos ver una sombra pasar a toda prisa tras una puerta entornada, con lo cual sabíamos que íbamos a encontrar a alguien, pero desconocíamos quién era y en qué punto aparecería. Ése es el tipo de terror psicológico que promete *Condemned*.

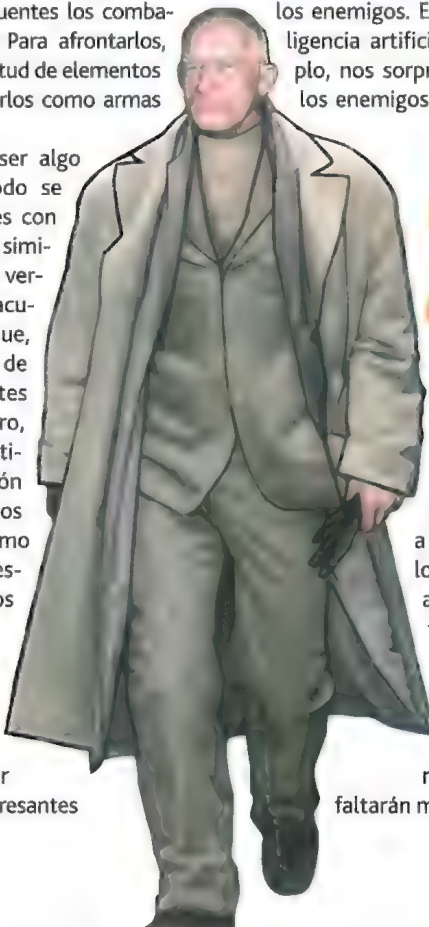
## Las armas de fuego y su munición escasearán, por lo que predominarán los combates cuerpo a cuerpo

protagonista, éstos eran capaces de evaluar la situación. En este sentido, es probable que, según el arma que lleves, decidan ir a buscar algo mejor con lo que golpearte y tener así ventaja en el enfrentamiento. Además, en ocasiones se coordinarán para complicarte la vida. Como curiosidad, también podemos avanzarte que no faltarán momentos de caos y que

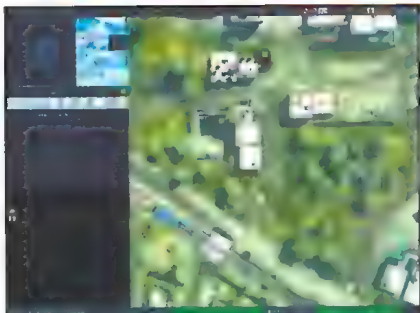
## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** La estupenda ambientación del juego promete ser uno de sus puntos fuertes. Además, las estremecedoras peleas cuerpo a cuerpo te mantendrán con el corazón en un puño.

**A MEJORAR...** Los gráficos deben evolucionar. También se ha de pulir la forma en que se articulan las fases de investigación y las de acción.



# BATTLEFIELD 2



Cuando accedas a la pantalla estratégica del comandante, escóndete.



¿Tanques contra aviones? Sólo el poder de Ratzinger Z podrá salvarte.

*Battlefield* recarga motores en pleno siglo XXI, dejando atrás la Segunda Guerra Mundial y las selvas vietnamitas. Ahora se interna en el escabroso mundo de los conflictos con sabor a CNN y retransmisión en directo. ¿Cambio de escenario y algo más? ¿Otro vástago que viene a vivir de las rentas de su padre?

POR M. GONZÁLEZ

El título original de Digital Illusions aterrizó hace ya tres años en el universo de los compatibles. La posibilidad de conducir varios vehículos por tierra, mar y aire, de elegir una especialidad como soldado, su recreación a medio camino entre la acción directa y la táctica y las batallas masivas de hasta 64 jugadores convirtieron *Battlefield 1942* en un referente del juego en Internet. Tras su paso por Vietnam y multitud de expansiones e hijos ilegítimos, llega una nueva entrega dispuesta a revalidar el título de rey de la guerra multijugador.

## ORIGINALES AL PRINCEPE

No esperes grandes sorpresas, ya que las armas con las que intentará seducirte este *Battlefield 2* serán las de siempre. Tras probar una versión provisional del juego contra una horda de periodistas guiris, podemos decir que no debes



esperar una revolución, ya que se ha optado por mantener todo lo que funcionaba. Para entendernos, no faltan novedades, pero la sensación de seguir jugando al viejo *Battlefield* con gráficos más actuales y tanques más relucientes será inevitable.

El primer cambio entrará por los ojos, y es el nuevo trasfondo elegido. El eje y los aliados serán sustituidos por enemigos irrecon-



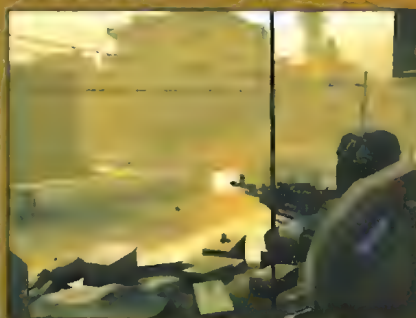
Volar es un placer, pero descargar el misil sobre un caza despistado no tiene precio.

ciliables de nuestro turbio presente (lo que podrá herir los sentimientos de más de un susceptible). Así, pilotarás un F-15 Strike Eagle para mayor gloria del tío Sam, arrasará el terreno en un T-90 persiguiendo infieles en nombre de Alá o bien podrás conducir un Nanjing (jeep chino poco famoso pero matón) repartiendo amor y felicidad comunista por el mundo. Habrá quien eche de menos el tenue romanticismo de la Segunda Guerra Mundial, pero es lo que hay.

## ¡SEÑOR, SI, SEÑOR!

¿Más novedades? Tras exprimir sus sesos cual esponjas, en Digital Illusions dieron con la forma de añadir algo sin quitar nada, la mejor medicina para el continuismo. ¿Cómo? Implementando un sistema de jerarquías de mando.

A la cabeza de dicha jerarquía estará el comandante, uno por equipo. Su principal función será señalar con el dedo y dejar que otros se maten por él. Gracias a un mapa que al desplegarse no te dejará ver lo que ocurre a tu alrededor, podrás dar órdenes a tus hombres, señalar objetivos



Los escenarios de Battlefield 2 pueden recordarte a algunos vistos en televisión.



A vista de pájaro la situación de tus compañeros no parece tan mala como es.

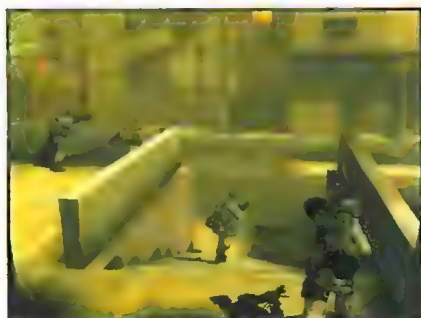
para la artillería, hacer barridos de movimiento desde un satélite e incluso desplegar municiones y salud vía paracaídas para reforzar tus líneas. Todo un héroe de la retaguardia.

Descendiendo por la cadena de mando, encontrarás al líder de escuadrón. Un soldado tan bueno o tan malo como cualquier otro, pero que contará con una habilidad extra, la de ser el punto de reaparición para los hombres de su escuadra.

La tercera y última posición del escalafón la ocupará, como no podía ser de otra forma, el soldado raso de toda la

vida, cuyas habilidades extra se reducen a intentar sobrevivir a su comandante, lo que a veces no será poco.

Una de las flamantes novedades que aportará Battlefield 2 será la existencia de una clasificación on line en la que empezarás como recluta incapaz e irás ascendiendo hacia una mayor graduación. Las ventajas de ascender en dicha clasificación: una mayor preferencia a la hora de optar a comandante o líder de escuadrón, desbloquear nuevas armas y... presumir, por qué no decirlo. Un gracioso detalle del ranking será la posibilidad de recibir condecoraciones según tu



Los lobos solitarios no llegan muy lejos. **Battlefield 2** premiará el juego en equipo.

comportamiento en combate: medallas de buena conducta, al valor, al sacrificio, al buen piloto de helicópteros y baratijas metálicas varias.

No sólo de opciones fútiles viven las segundas partes. La balística ha sido mejorada, y ahora ya nos serás invulnerable si te escondes detrás de una caja gracias al diferente grado de penetración de los proyectiles. Los entornos tampoco serán indestructibles y podrán caer en pedazos bajo el fuego de artillería.

Otra novedad de peso es que los mapas se adaptarán al número de usuarios expandiendo o limitando la zona de juego, de forma que los servidores medio llenos ya no constituirán un peregrinaje en el desierto. La capacidad de los servidores también ha sido mejorada para permitir que compartan escenario hasta cien soldados.

En el terreno profesional, se han añadido nuevas clases al elenco de oportunidades laborales de **Battlefield**:

una unidad de soporte para infantería, que puede repartir munición entre sus compañeros y minas entre sus enemigos, y un soldado de operaciones especiales experto en aprovechar las sombras para ocultarse y demoliciones.

Si sientes pasión por las últimas novedades tecnológicas en el campo militar, éste

**Los mapas se adaptarán al número de usuarios expandiendo o limitando la zona de juego**



Nada más divertido que arrasar el escenario subido en un tanque.

## ¡MAMÁ, QUIERO SER UN TOP GUN!

De acuerdo, la guerra es mala. ¿Pero a quién no se le ponen los pelos de punta al ver volar un F-14? En **Battlefield 2** podrás ver y pilotar los cazas más rápidos a la conquista del cielo, igualito que en *Top Gun*.

### F-15 STRIKE EAGLE

Su doble turbina llama inmediatamente la atención y lo hace fácilmente reconocible. Un caza diseñado para la superioridad aérea pero que también puede hacer de las suyas en ataques a tierra.



### MIG-29 FULCRUM

El hermano malo del F-15, pero malo sólo en maldad, ya que sus prestaciones son las mismas en cuanto a maniobrabilidad y poder destructivo. Cometió el error de nacer al otro lado del telón de acero.



### J-10 JIANG

De acuerdo, es más feo que el parto de Mick Jagger, pero también es rápido y maniobrable. Además, lo montaron los chinos ellos solitos sin ayuda de nadie; bueno, con un empujoncito de Israel.



va a ser tu juego. Más de treinta vehículos de última generación estarán a tu disposición para machacar al enemigo: jeeps, tanques, aviones a reacción, helicópteros, lanchas rápidas...

### TÁCTICA GANADORA

Los vehículos y las clases de soldados no serán conceptos independientes. Por ejemplo, un médico a bordo

de un jeep será todo un hospital ambulante y un ingeniero en un BMP regenerará lentamente la vida de su vehículo y la de aquellos que le rodeen. Un

apunte táctico más que Digital Illusions ha decidido añadir al juego.

Gráficamente, y como era de esperar, el salto en esta segunda entrega será cualitativo. El motor del **Battlefield 1942** ha sido sustituido por un portentoso hermano mayor acompañado de un nuevo motor físico, como mandan los tiempos.

A destacar los grandes horizontes, la iluminación dinámica y el detalle conseguido en soldados y vehículos.

Como puntos a pulir, un desastroso rendimiento que de momento hace sudar a la tarjeta gráfica más de lo necesario y el modo para un jugador, un punto negro de las anteriores entregas con muchos números para no ser corregido. Pese a ser un juego claramente orientado al multijugador, no estaría de más un modo campaña con una mínima historia y unos bots capaces de cogernos desprevenidos.

## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** Las multitudinarias batallas on line con armamento y vehículos actuales. En este caso, la tecnología armamentística punta es uno de los ingredientes clave de este combinado de diversión en estado puro.

**A MEJORAR...** El modo para un jugador, que sería un extra de lujo, sigue abandonado a su suerte. Además, el rendimiento debe optimizarse.



El peor enemigo de un caza es otro caza con alguien más listo dentro.

# gameloft SPORTS 2005 REAL FOOTBALL



¡DEMUESTRA LO QUE VALES EN EL CAMPO!  
¡ESCOGE TU TACTICA, CONSIGUE EL APOYO  
DE TU AFICION, REGATEA, CHUTA Y MARCA GOL!

## DESCÁRGATE ¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

LO ÚLTIMO

### FOOTBALL TRIVIA



¡EL MEJOR JUEGO DE PREGUNTAS DE FÚTBOL!

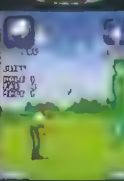
¡NUEVO!

### PRO GOLF 2005



¡NUEVO!

### PRO GOLF 2005



### Rate Slam



### Rate Slam



### Rate Slam



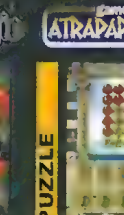
### Rate Slam



ADVENTURA



¡NUEVO!



¡Solo 3,12€!



También disponible en Xbox, Playstation 2, Game Cube y PC.  
www.splintercell.com

Para descargar un juego envía un SMS al 5525\* con el texto JUEGO PC65 y sigue las instrucciones. El JUEGO PC65 al 5525.

O llama al 806 556 555\* y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

Si eres de Movistar descárgatelo en [Movistar emoción/videojuegos/portales/juegos/gameloft](http://Movistar.emocion/videojuegos/portales/juegos/gameloft)  
Móviles I-mode: [Movistar emoción/videojuegos/Gameloft](http://Movistar.emocion/videojuegos/Gameloft)

### (2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES

Alcatel One Touch 556, 565, 756, / LG C1100, C1200, C2200, F2100, L3100, Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V3, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V980 / Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD / Palm OS: X60 / Sagem My C5-2, My V55, My V65, My V75, My X5-2, My X4, My X7 / Samsung D500, E310, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X450, X460 / Sharp GX-10, GX-15, GX-20, GX-25, GX-30, / Siemens AG65, C55, C60, C65, CT65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M50, M55, M65, MC60, MT65, S65, SK65, SL55, SL65, S55, SX1 / Sony Ericsson F500i, K500, K508i, K700, S700, T610, T630, V800, Z500, Z600, Z1010. / Mitsubishi 341i, 342i, 430i, Nex 341i, 342i; Sagem SG341i, TSM30; TSM7 Games in the catalogue are not always available for all of the above-mentioned phones.

Más juegos de calidad en

**gameloft**  
www.gameloft.com



# DUNGEON SIEGE II

Avisa en casa y en el trabajo, suena el cuerno de la guerra. El rol vuelve a disfrazarse de arcade en la segunda parte del juego que más ha hecho peligrar el reinado de *Diablo II*. *Dungeon Siege* vuelve, y con él sus hordas de enemigos y sus decenas de mazmorras.

Por J. J. Cid

**H**an pasado casi tres años desde el lanzamiento del primer *Dungeon Siege*. Para Gas Powered Games, empresa fundada por el conocido Chris Taylor, fue el primer lanzamiento y también el primer éxito, con cerca de un millón de unidades vendidas en todo el mundo.

Pero, con todo, el juego estaba demasiado verde.

El diseño de la acción dejaba bastante que desear, la evolución de los personajes era más bien pobre y la historia presentaba más agujeros que el jardín de Tiger Woods. Por no hablar de su desarrollo, tan variado como una

carrera en tióvivo. Eso sí, el envoltorio era de los que marcan época: su motor gráfico se adelantó a su época. Incluso a día de hoy destaca por su aspecto.

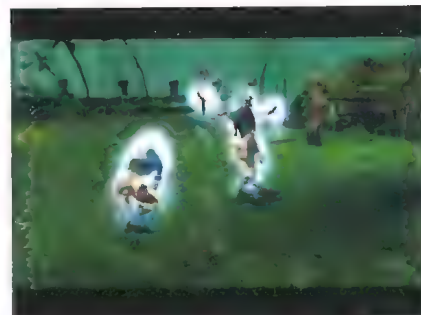
## EVOLUCIÓN SIN REVOLUCIÓN

Al embarcarse en el desarrollo de esta segunda parte, una de las principales preocupaciones de Taylor fue mejorar muchos aspectos del original. Según asegura el propio Taylor, han sido los propios usuarios del primer *Dungeon Siege* los que les han señalado los puntos flacos de la obra prima de Gas Powered Games e incluso han sido ellos mismos los que les han sugerido algunas líneas a seguir. La consigna del desarrollo de esta segunda parte ha sido mantener los aciertos del juego original y combinarlos con lo bueno que incluían otros juegos del género.

Así, *Dungeon Siege II* promete fidelidad a su primera parte. Aunque, se apuesta por seguir la mecánica de títulos como *Diablo II* o *Sacred*, es decir, acción desenfadada con ligeros toques de rol. A diferencia de éstos, en esta secuela podrás controlar a un grupo de personajes sobre los que tendrás un control total en su manejo y evolución. Al protagonista principal que crees al comienzo del juego se le irán uniendo diferentes personajes que le ofrecerán sus servicios a lo largo de la aventura.



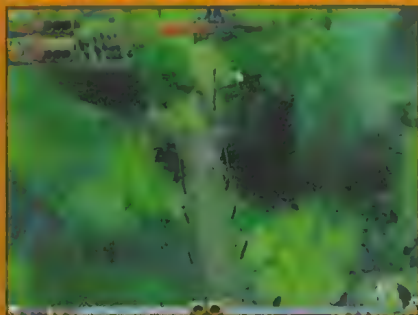
Los puentes y zonas estrechas obligarán al uno contra uno.



Las escenas no interactivas se han realizado con el motor gráfico del juego.



¿Quieres más? ¡Que el tamaño no te importe!



Algunas vistas sueltan las garras de pelaje.



Finalmente, tras la muerte la animación muestra tu estado.

En Gas Powered Games pretenden hacer evolucionar este subgénero del rol y acercarlo un poco a títulos como *Baldur's Gate* y similares. Esta segunda parte promete que existirá muchísimo más trasfondo argumental y que la interacción con los personajes secundarios será mucho más decisiva. Las misiones dejarán de ser tan lineales como en la primera parte y no faltarán objetivos secundarios ajenos a la trama principal.

## MANUAL DE COMBATE

El combate fue uno de los aspectos que más llamaron la atención del primer *Dungeon Siege*. En la primera parte, la acción era semiautomática y, con sólo señalar el objetivo, tu héroe atacaba tantas veces como fuesen necesarias para hacerlo puré. Los demás integrantes del grupo actuaban de igual manera, siguiendo unas órdenes de grupo generales.

Así, el combate dejaba de ser una ensalada de clics de ratón para convertirse en un videoclip que reclamaba tu presencia de tarde en tarde.

Lo cierto es que este sistema no hizo felices a gran parte de los jugadores acostumbrados a batallas más participativas, por lo que ha sido uno de los aspectos rediseñados en la secuela. Ahora debes ordenar cada acción del personaje que manejes. Tan sólo se han mantenido los automatismos en la ejecución de algunos hechizos, que debes seleccionar de antemano.

El resto del grupo se comportará siguiendo unas sencillas consignas generales, como proteger al personaje principal o atacar a todo lo que se mueva y

tenga cara de malo. Incluso podrás optar por la bien bautizada orden "espejo". Gracias a ella, los personajes del grupo que selecciones imitarán lo que haga el protagonista principal.

Salvo sabotajes de última hora en la versión definitiva, los cambios en el control serán positivos. Para los sedientos de espada, el combate se vuelve mucho más dinámico, aunque sea a costa del sufrido botón derecho del ratón.

La evolución de los personajes también ha sido uno de los aspectos que más se han retocado con respecto a la primera parte. De hecho, es el apartado del que Chris Taylor se siente más orgulloso. Cada personaje tendrá un árbol de habilidades a desarrollar que ofrecerá grandes

Como ya sucediese hace tres años, lo que más nos ha llamado la atención es su el motor gráfico



El subsuelo de Aranna será un laberinto bastante claustrofóbico.



Con el zoom al máximo, podrás fardar de equipo.

## DESEOS PARA EL MULTIJUGADOR

Blizzard dio con la fórmula. Muchos han sido los que han querido reinventar el género y a casi todos les ha fallado el apartado multijugador. ¿Por qué? ¿Qué necesita *Dungeon Siege* para que esto no ocurra? Aquí van nuestras propuestas.

### FÁCIL ACCESO

El sistema de conexión a las partidas debe estar integrado en el mismo juego. Jugar en Internet debe ser tan fácil y accesible como comenzar una partida en solitario.



### SIN TRAMPAS

Para evitar trampas, los personajes no deberían quedar guardados en el disco duro del usuario, sino en los servidores del juego. Además, estos deberían ser realmente seguros. De lo contrario, la injusticia comparará a sus anchas.



### CATALOGO CASI INFINITO

Nada incita más a seguir jugando como el afán de coleccionismo y el deseo de mejorar el personaje. Esto se consigue con un catálogo de objetos bien diseñado y realmente extenso.



### PERSONALIZACION EXTREMA

A nadie le gusta que le copien el traje en una fiesta de disfraces. Pues aquí ocurre lo mismo. El juego debe ofrecer la suficiente variedad para que cada jugador se sienta único.



posibilidades de personalización. El objetivo es que esta evolución determine su comportamiento en la batalla. Además, las opciones de personalización permitirán decenas de combinaciones posibles en tu grupo.

Unos de los personajes que más gustaron del primer *Dungeon Siege*, las mascotas o mulas de carga, siguen estando presentes como miembros de tu grupo. Estos animales podrán usarse como grandes depositarios de tu inventario sobrante, al cual podrás acceder en todo momento. Además, según afirma Taylor, este concepto de mascota ha evolucionado también y se han añadido nuevas criaturas que

pueden unirse a tu grupo. Suena interesante, sobre todo si añaden funcionalidad real (como las mulas) y no se quedan en simples adornos navideños.

### INDICACIONES

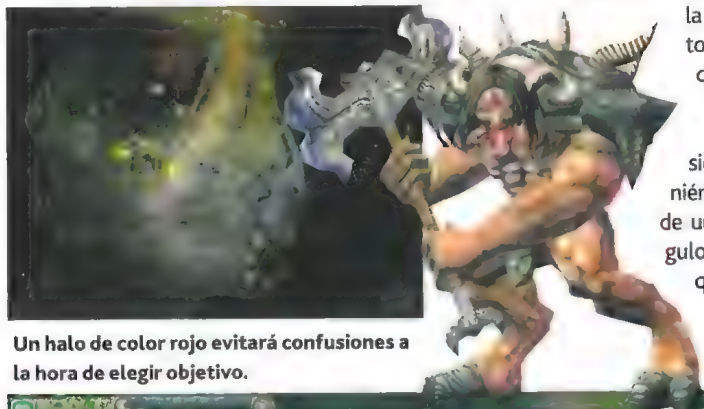
Como ya sucediese hace tres años, lo que más nos ha llamado la atención ha sido el motor gráfico. Hemos probado una versión recortada con muy pocos escenarios y lo que hemos visto realmente nos ha sorprendido. Es difícil imaginarse un juego con vista isométrica que presente mejor aspecto que éste y que, además, no exija un súper equipo. En cualquier ordenador de gama media el juego se moverá fluido sin renunciar a sus sutilezas gráficas. Lo consiguieron en la primera parte y todo parece indicar que lo han vuelto a lograr ahora.

La cámara sigue siendo libre, imponiéndote limitaciones de unos 30° en el ángulo vertical, con lo que se conserva en todo momento la vista isométrica.

Por su parte, la potencia del zoom hará posible que lo manejes como un juego con vista en tercera persona o como uno de estrategia con la cámara mucho más lejana.

La interfaz del juego también ha sido revisada. Todo será ahora mucho más accesible y fácil de usar. La pantalla del personaje es realmente funcional y en poco espacio podrás gestionar inventario, desarrollo de las habilidades, conjuros mágicos, etc.

En poco tiempo sabremos lo que realmente nos depara este nuevo juego de rol. Sí, lo sé, suena raro calificar a este tipo de juegos como rol. Pero si un viejo rolero recalcitrante como yo es capaz de pasárselo "teta" dando mazazos a diestro y siniestro, queda claro que lo de menos es el género al que digan que pertenece.



Un halo de color rojo evitará confusiones a la hora de elegir objetivo.



La evolución de los personajes será totalmente personalizable.



Cada vez son más los enemigos y nunca van solos.

## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** Más elementos de rol y una evolución de los personajes mejorada con respecto a la primera parte. El motor gráfico es espectacular y tendrás juego para rato con su modo multijugador.

**A MEJORAR...** Una IA poco inteligente a la hora de dar mamporros. Además, un sistema de guardado que puede resultar controvertido.

# WAP31

ENVÍA **FONDOS**

+ UN ESPACIO  
Y EL CODIGO  
DE TU IMAGEN AL

**7808**

ej: WAP31 37030 (imagen Shin Chan) al 7808

Muchos mas contenidos en nuestra pagina web

**TOP**

**NOVEDADES**



**MUCHOS MAS**

ENVÍA **SONIBROMAS**

**TONOS68**

+ UN ESPACIO Y EL CODIGO  
DEL SONIDO AL

**7494**

**TOP SONIBROMAS**

1. 01000000	2. 01000000	3. 01000000	4. 01000000	5. 01000000	6. 01000000	7. 01000000	8. 01000000	9. 01000000	10. 01000000	11. 01000000	12. 01000000	13. 01000000	14. 01000000	15. 01000000	16. 01000000	17. 01000000	18. 01000000	19. 01000000	20. 01000000	21. 01000000	22. 01000000	23. 01000000	24. 01000000	25. 01000000	26. 01000000	27. 01000000	28. 01000000	29. 01000000	30. 01000000	31. 01000000	32. 01000000	33. 01000000	34. 01000000	35. 01000000	36. 01000000	37. 01000000	38. 01000000	39. 01000000	40. 01000000	41. 01000000	42. 01000000	43. 01000000	44. 01000000	45. 01000000	46. 01000000	47. 01000000	48. 01000000
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------

**www.MOVILUNIVERSO.COM**

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

ENVÍA **POLIFONICOS**

**TONOS68**

+ UN ESPACIO  
Y EL CODIGO  
DE TU TONO AL

**7494**

ENVÍA **MOVIL TEMAS**

**TEMA45**

Mucho mas contenido en nuestras paginas web

Buscatornos: **TONOS68** al **7808**

+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TEMA AL

**7494**

<p><b>TOP</b></p> <p>01000000 Zelda</p> <p>01000000 Dragon Ball Z</p> <p>01000000 Darth Vader Marcha Imperial</p> <p>01000000 Final Fantasy</p> <p>01000000 El señor de los anillos</p> <p>01000000 Real Madrid</p> <p>01000000 Mortal Kombat</p> <p>01000000 Fiesta Pagana</p> <p>01000000 Kill Bill - Silbo</p> <p>01000000 Gladiator</p> <p>01000000 Super Mario Brothers</p> <p>01000000 Star Wars</p> <p>01000000 El Exorcista</p> <p>01000000 Metal Gear Solid 2</p> <p>01000000 The Simpsons</p> <p>01000000 DJ</p> <p>01000000 Aquil no hay quien viva</p> <p>01000000 Balla morena</p> <p>01000000 A toda mecha</p> <p>01000000 Eres un enfermo</p> <p>01000000</p> <p><b>NOVEDADES</b></p> <p>01000000 Yo estoy aquí</p> <p>01000000 Tragicomedia</p> <p>01000000 Miedo</p> <p>01000000</p> <p><b>NOVELAS</b></p> <p>01000000 El bueno, el malo y el feo</p> <p>01000000 Fragile Rock</p> <p>01000000 La Pantera rosa</p> <p>01000000 Pulp Fiction</p>	<p>01000000 Ovidame tu</p> <p>01000000 Nadie me levanta la voz</p> <p>01000000 Pequeñita</p> <p>01000000 Son sueños</p> <p>01000000 Dentro de mí</p> <p>01000000 Shiver</p> <p>01000000 Candy Shop</p> <p>01000000 It's like that</p> <p>01000000 Giving you up</p> <p>01000000 Tenemos que hablar</p> <p>01000000 Holiday</p> <p>01000000 Crafty</p> <p>01000000 Has aparecido tu</p> <p>01000000 Si tu quieres</p> <p>01000000 Somos de piedra</p> <p>01000000 Feeling good</p> <p>01000000 Estoy aquí</p> <p>01000000 Al olvido</p> <p>01000000 Daria mi vida</p> <p>01000000 No te merezco</p> <p>01000000 Un día de tu vida</p> <p>01000000 No me van a hacer cambiar</p> <p>01000000 Switch</p> <p>01000000 Que soy yo para ti</p> <p>01000000</p> <p><b>NOVELAS</b></p> <p>01000000 El bueno, el malo y el feo</p> <p>01000000 Fragile Rock</p> <p>01000000 La Pantera rosa</p> <p>01000000 Pulp Fiction</p>	<p>01000000 Mission impossible</p> <p>01000000 Rocky</p> <p>01000000 Bar coyote</p> <p>01000000 El Padrino</p> <p>01000000 Benny Hill</p> <p>01000000 El fantasma de la opera</p> <p>01000000 La abeja maya</p> <p>01000000 Friends</p> <p>01000000 El coche Fantastico</p> <p>01000000 Curro Jimenez</p> <p>01000000 Dirty Dancing Time of Life</p> <p>01000000 Rasca y pica</p> <p>01000000 Volkswagen Golf</p> <p>01000000 El equipo A</p> <p>01000000 James Bond</p> <p>01000000 Expediente X</p> <p>01000000 La Familia Munster</p> <p>01000000 Sexo en Nueva York</p> <p>01000000 Buffy Cazavampiros</p> <p>01000000 Shin Chan</p> <p>01000000 Austin Powers</p> <p>01000000 La historia Interminable</p> <p>01000000 SWAT - Hombres de Harrelson</p> <p>01000000 CSI Las Vegas</p> <p>01000000 El principe de Bel air</p> <p>01000000</p> <p><b>NOVELAS</b></p> <p>01000000 Metal Gear Solid</p> <p>01000000 Resident Evil</p> <p>01000000 Crash Bandicoot Warped</p>	<p>01000000 Egador</p> <p>01000000 The sound of San Francisco</p> <p>01000000 Enjoy the silence 2004</p> <p>01000000 Cafe del mar</p> <p>01000000 Insomnia</p> <p>01000000 Satisfaction</p> <p>01000000 Dragostea din tei</p> <p>01000000 Flashdance</p> <p>01000000 Dos gardenias</p> <p>01000000 Call on me</p> <p>01000000 Shin chan dance</p> <p>01000000 Bootsy bootsy boom</p> <p>01000000 Calzanite</p> <p>01000000 Fly on the wings of love</p> <p>01000000 I Will Survive</p> <p>01000000</p> <p><b>NOVELAS</b></p> <p>01000000 Barcelona</p> <p>01000000 Himno de riego</p> <p>01000000 Athletic De Madrid</p> <p>01000000 Athletic De Bilbao</p> <p>01000000 Els segadors</p> <p>01000000 La internacional</p> <p>01000000 Betis</p> <p>01000000 Champions League</p> <p>01000000 Centenario Real Madrid</p> <p>01000000 Sevilla F.C.</p> <p>01000000 Asturias patria querida</p> <p>01000000 Real Sociedad</p>	<p>01000000 Antes muerta que sencilla</p> <p>01000000 Perdoname</p> <p>01000000 Valio la pena</p> <p>01000000 Volverte a ver</p> <p>01000000 Noches de bohemia</p> <p>01000000 Buscate un hombre que</p> <p>01000000 Asturias</p> <p>01000000 Brujeria</p> <p>01000000 Cannabls</p> <p>01000000 Precisamente ahora</p> <p>01000000 Angel malherido</p> <p>01000000 Esto es pa ti</p> <p>01000000 Pastillas de freno</p> <p>01000000 Hablando en plata</p> <p>01000000 Chiquilla</p> <p>01000000 Una foto en blanco y negro</p> <p>01000000 Dame Veneno</p> <p>01000000 Ni más, ni menos</p> <p>01000000 Quiero ser tu sueño</p> <p>01000000 La ruca</p> <p>01000000 Nunca volvera</p> <p>01000000 Molinos de viento</p> <p>01000000 La costa del silencio</p> <p>01000000 Por qué no ser amigos?</p> <p>01000000 No me toques las pilas que me...</p> <p>01000000 Nada valgo sin tu amor</p> <p>01000000 Color Esperanza</p> <p>01000000 Buleria</p> <p>01000000 No soy un Bastritboy</p>
--	---	--	--	---



**Tu messenger en tu móvil**

**XMESSENGER**

ENVÍA **JAVA62**

+ UN ESPACIO + 2269 AL **7808**



# WORMS 4

## Mayhem

¿Estás harto de los juegos de acción de toda la vida pero quieres seguir dándole al gatillo? Tenemos la solución, aunque deberás mutarte en un vulgar gusano y rodearte de ovejas, muñecas y fuegos artificiales. Prepárate para vivir una guerra a ras de suelo.

POK SIMKIN



Oye, ¿puedes mirar por este agujero? Es que se me ha metido algo dentro.



Ni el disfraz de cowboy sirve de nada contra una buena oveja bomba.



Utiliza todo tipo de ingenios tecnológicos para luchar... o salir huyendo.

**C**orría el año 1995 cuando aparecieron en nuestras vidas unos gusanos con muy mala leche que amenazaban con quitarles el trono como animales de compañía virtual a los ya por entonces consagrados Lemmings. *Worms*, que así se llamaba (y se llama) el juego, consistía en formar un equipo con unos gusanos y machacar –literalmente– al enemigo con proyectiles a distancia. Se trataba de un sencillo juego de combate por turnos en 2D que consiguió enganchar a medio mundo.

Pues bien, diez años después y algún que otro batacazo comercial de por medio (las primeras incursiones en las 3D o en la estrategia en tiempo real no fueron precisamente un pelotazo), han hecho que Team 17 regrese a los orígenes de *Worms*, a esa filosofía que hizo de este juego un clásico, pero con una imagen muy renovada y acorde con la tecnología actual.

### GUSANOS CONFIGURABLES

*Worms 4: Mayhem* apuesta por la innovación, y prueba de ello es que permite una configuración total tanto de los equipos y



En todo momento podrás usar tus armas por cualquier necesidad.



¡La un pájaro! ¡La un volar! ¡Huuu! ¡La un gusano volador!

sus integrantes como de las propias armas y escenarios. Sin embargo, estas novedades no han cambiado ni un ápice el objetivo de la saga, que no es otro que el de divertir a los jugadores con la filosofía del picadillo: "Acabar con el enemigo cueste lo que cueste". Para conseguirlo, tendrás que sacar el mayor partido a cada uno de los turnos en los que te toque mover ficha. En cada uno de ellos sólo podrás desplazar uno de tus gusanos y atacar con una de las armas de tu arsenal, y todo con un tiempo máximo.

En esta ocasión se han elegido cinco escenarios tipo: Camelot, Jurásico, Árabe, Construcción y Salvaje Oeste, aunque siempre que quieras podrás crear uno propio para incrementar las posibilidades de diversión, la dificultad o simplemente por deporte. Todos ellos, al igual que los

personajes y efectos visuales, tienen un toque muy Cartoon Network.

En *Worms 4: Mayhem* podrás mover a tu gusano por todo el escenario como nunca antes lo habías hecho. Arrastrarse, saltar, volar o pilotar son sólo algunas de las opciones que tendrás a tu alcance en el nuevo juego, lo que incrementa de forma notable la ya de por sí elevada jugabilidad. En cada uno de los turnos podrás hacer uso de tu equipo para poder llegar a los lugares más estratégicos, atacar por sorpresa e, incluso, escapar si las cosas se ponen muy feas.

## A VARIAS MANOS

Pero como siempre, lo mejor de *Worms 4: Mayhem* no será jugar en solitario (aunque tienes 25 misiones con multitud de retos y misiones), sino combatir en el modo

**Arrastrarse, saltar, volar o pilotar son sólo algunas de las opciones que tendrás a tu alcance**



Vale, si es una máquina tragaperras, pero... ¡Gana unas cuantas barritas!

multijugador con hasta tres amigos más a pantalla completa o retar a los gusanófilos de la Red. Es ahí donde este título dará un salto cualitativo, ya que ofrecerá un nivel de entretenimiento tan elevado como el mejor de los arcades de finales de los 80. Sniff...

En definitiva, en *Worms 4: Mayhem* confluyen dos ejemplos de sabiduría popular como "Si algo funciona, déjalo como está" y "De sabios es rectificar". Antagónicos y a la vez complementarios. Por un lado, esta última entrega de la saga trata de mantener el secreto de su éxito. Y por otro, deshacer el irregular camino emprendido en intentonas anteriores.

Team 17 está combinando lo mejor del *Worms* original con un acabado digno de los tiempos que corren, lo que dará como resultado un título que volverá, seguro, a conquistar tanto a los seguidores de la saga como a los que deseen pasar un buen rato con un juego sencillo pero con mucha guasa.

## QUIERO SER GUSANO

Transformarte en un anélido quizás no sea el sueño de tu vida, pero hay razones de peso que podrían hacerte cambiar de parecer.

### ARSENAL PROPIO

A las atractivas armas del juego podrás añadir otras creadas por ti. Prepárate para todo tipo de ingenios bélicos como bazookas, granadas a granel, la oveja loca, bates de béisbol, morteros, misiles teledirigidos, napalm, lanzallamas, cócteles molotov...



### CON PERSONALIDAD

Como en la variedad está el gusto, Team 17 pone a tu alcance un sinfín de posibilidades de personalización para tus gusanos. Camisetas, sombreros, bigotes, gafas de sol... Hasta puedes vestirte como Sam Fisher e, incluso, ¡el nuevo Papa!

### GRITOS DE GUERRA

"¡Os vamos a dar cereal!" o "¡Sólo unos paquetes!" son dos de los variados gritos de guerra que podrás elegir dentro del repertorio de sonidos de tu equipo. No hay nada como ganar al enemigo, pero si encima puedes darle caña y humillarlo, tanto mejor.



## LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** Su capacidad para liberarte del estrés. La combinación de su planteamiento cafre con una fórmula de juego de lo más adictiva es de lo más refrescante.

**A MEJORAR...** Un poco más de agilidad no le iría mal al combate, aunque no resulta fácil mantener la precisión con un montón de gusanitos que no paran de moverse.



GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Black Bean • EDITOR: Planeta DeAgostini • DISPONIBLE: Junio

# S.C.A.R.

## Squadra Corse Alfa Romeo



Las salidas de pista y las colisiones estarán al orden del día.

**L**a nueva hornada de juegos de carreras andan a la búsqueda de la llave del éxito. Cada vez son más los que, como S.C.A.R., se apuntan a la moda de incorporar pilotos con perfiles marcados para combinar rol y gasolina. "El juego no se centrará sólo en el coche, sino que también hará hincapié en las habilidades del piloto", afirma David Goldfarb, jefe del proyecto. Más claro, imposible. Y es que en S.C.A.R. no está previsto que puedas modificar la mecánica

Pronto el dinero dejará de ser un problema para **conducir un flamante Alfa Romeo por la Toscana**. Con este título pondrás a prueba los vehículos de la marca y **forjarás a tu piloto a golpe de gamepad**. Y no hay examen teórico, así que ya puedes ir aparcando tu móvil.

POR J. FONT

de los vehículos ni ajustar ninguna de sus partes. Estarás en la línea de salida en igualdad de condiciones y las habilidades del piloto marcarán la diferencia. Además, como indica Goldfarb, "las carreras tendrán un importante factor psicológico". Por ejemplo, perseguir de cerca a tus rivales les hará cometer errores.

Durante la carrera, adquirirás puntos de experiencia. Adelantar, apurar la frenada, trazar bien las curvas y ganar las carreras te permitirán conseguir puntos que después podrás utilizar para mejorar el perfil del piloto. Con ello aumentarás sus habilidades a base de bonificaciones. Es el caso del denominado Efecto Tigre: cuando lo

emplees, la carrera se rebobinará y podrás enmendar errores.

### ROJO, BLANCO Y VERDE

En el juego contarás con todo un elenco de vehículos de la marca Alfa Romeo. Habrá tanto vehículos de competición como modelos clásicos. "Somos una compañía italiana y por eso hemos optado por desarrollar un juego con vehículos italianos", explica David Goldfarb. Algo parecido ocurre con los trazados y circuitos, ya que la mayoría serán de ambientación transalpina.

Los modos de juego permitirán desde carreras rápidas a competiciones en las que desarrollar a tu personaje. También habrá pruebas a modo de reto para que muestres tus habilidades al volante. "Estamos planeando la posibilidad de cargar y descargar coches fantasmas a través de la web", afirma Goldfarb. Serán vehículos con las habilidades de otros jugadores para poder jugar en modo fantasma. En definitiva, muchos argumentos para hacer de S.C.A.R. toda una experiencia Alfa Romeo. Lo que no encontrarás es el modelo CrossWagon ni a la pija que lo lleva en el anuncio de la tele, ése que echan cuando C.S./



Competirás en igualdad de condiciones, así que tus habilidades marcarán la diferencia.

### LO ESENCIAL

**A SEGUIR...** La inteligencia artificial de los rivales, que contemplará el factor psicológico. Además, las habilidades de cada piloto influirán en su rendimiento durante la carrera.

**A MEJORAR...** Para acceder a un nuevo circuito y desbloquear vehículos debes quedar primero en la carrera, lo que puede resultar frustrante.

# ¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números con juego completo,  
demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros**.



Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número \_\_\_\_ (incluido).

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_

Dirección \_\_\_\_\_

Código postal \_\_\_\_\_

Población \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_

Teléfono \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_

## FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta:

Nombre del titular \_\_\_\_\_

Fecha de caducidad \_\_\_\_\_

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

(nº entidad)

(nº oficina)

(D.C.)

(Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular \_\_\_\_\_

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular \_\_\_\_\_

Firma del Titular \_\_\_\_\_

Remite el cupón adjunto por carta o fax a

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: [suscripciones@ed-aurum.com](mailto:suscripciones@ed-aurum.com)

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L. lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L. A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum S.L. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum S.L., calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

## ESTE MES...

GTA: SAN ANDREAS.....	50
IMPERIAL GLORY.....	54
JUICED.....	58
FIRST TO FIGHT.....	60
1944.....	62
BOILING POINT.....	64
DOMINATION.....	66
PARIAH.....	68
STALINGRAD.....	70
POOL SHARK 2.....	72
7 SINS.....	73
HUNTING UNLIMITED 3.....	74



## DIARIO DE A BORDO

**19 DE ABRIL:** Ya tenemos Papa. En un par de días se han merendado la elección. Así que no creemos que nos cueste mucho llenar el hueco de Echarrí. Total, sólo utilizaba un dedo para escribir. Si ellos los han conseguido en un par de días, nosotros lo haremos en un par de horas.

**26 DE ABRIL:** La poltrona de subdirector sigue vacante. Así que de momento nos turnamos para que no se note tanto el hueco y, así, palpar la zona oscura. De momento hemos empezado a reeducar a Roca. La M con la A: MA. ¡Venga chaval que tú puedes!

**1 DE MAYO:** El día del trabajo y cae en domingo. Aprovecharemos para ir a la manifestación de turno. Campano ha prometido una pancarta que deslumbre. No se ha presentado. En su casa tampoco. Así que nos limitaremos a gritar cómo posesos contra la patronal.

**9 DE MAYO:** Primera hora de la mañana. Mientras el Nava se recupera de la maratón nocturna se presenta un individuo. Dice que se llama David y viene a trabajar. Se ha sentado en el sitio de Echarrí y ha empezado a editar textos... ¡con todos los dedos! ¿Tenemos sustituto?

**14 DE MAYO:** Con menos presupuesto que el Barça para ganar la liga, intentamos cerrar este número. Roca empieza a escribir las primeras palabras. Quizá demasiado tarde. David Navarro continúa tecleando como un poseso. Definitivamente es "EL SUSTITUTO".



La policía nos persigue en Driver 3: El objetivo: evitar que nos atrapen a base de destrozarnos el coche. Después de un impacto en un puente, aterrizamos en una terraza. La policía no puede acceder. Pulverizar el record está en nuestras manos.

**E. ARTIGAS** > Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.



**J. J. CIO** > No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

**J. FORT** > Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.



**O. GARCÍA** > Sirve de intérprete a los discursos de Bush, es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

**M. CONTRÓLEZ** > Nos lo recomendaron en una convención de friquis, y si, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.



**M. A. CONTRÓLEZ "GADGET"** > Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

## LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

### ACCIÓN



**GTA: SAN ANDREAS**  
Precio: 49,99 €  
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.  
[www.rockstargames.com/sanandreas](http://www.rockstargames.com/sanandreas)



**HALF-LIFE 2**  
Precio: 54,95 €  
Editor: Vivendi Universal

Un juego irreplicable, una cumbre tecnológica y creativa  
[www.half-life2.com](http://www.half-life2.com)



**FAR CRY**  
Precio: 19,95 €  
Editor: Ubisoft

Escenarios enormes para un juego de acción diferente.  
[www.farcrygame.com](http://www.farcrygame.com)

### ESTRATEGIA



**LOS SIMS 2**  
Precio: 59,95 €  
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.  
[www.thesims2.com](http://www.thesims2.com)



**ESDIA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA**  
Precio: 49,95 €  
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.  
[www.eagames.com](http://www.eagames.com)



**ROME: TOTAL WAR**  
Precio: 49,95 €  
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.  
[www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

### AVENTURAS



**PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO**  
Precio: 44,95 €  
Editor: Ubisoft

Un príncipe más maduro y sombrío en una gran aventura.  
[www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)



**CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II**  
Precio: 49,95 €  
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.  
[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)



**TOP SPIN**  
Precio: 49,95 €  
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.  
[www.pamdev.com](http://www.pamdev.com)

### CARRERAS



**NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2**  
Precio: 49,95 €  
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.  
[www.eagames.com](http://www.eagames.com)



**PACIFIC FIGHTERS**  
Precio: 19,95 €  
Editor: Ubisoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.  
[www.pacific-fighters.com](http://www.pacific-fighters.com)



**RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC**  
Precio: 9,95 €  
Editor: Ubisoft

Salto, cabriolas y fantasía a un precio poco menos que imbatible.  
[www.rayman3.com](http://www.rayman3.com)

## CÓMO DAMOS LA NOTA

10

¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, ¡juéguelo sin descanso.

9

Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.

8

Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.

7

Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.

6

Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.

5

Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.

4

Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.

3

Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

2

Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

1

Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

**L. FITA** ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



**G. MASNOU** ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

**X. ROBLES** ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción... De todo un poco.



**J. RIPOLL** ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

**S. SÁNCHEZ** ➤ Un jugador de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos on line. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



**A. SALAS** ➤ Éste sabe. Su curriculum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

# GRAND THEFT AUTO

## San Andreas

Tras su más que exitoso paso por la consola de Sony, finalmente vas a disfrutar en tu PC de la última gran obra de Rockstar. No creas que te va a resultar fácil convertirte en el amo de la ciudad. Prepárate, *brother*, porque la vamos a montar y va a ser de las buenas...

POR A. SALAS



**L**a versión para PC de *Grand Theft Auto: San Andreas* podría definirse como lo que quiso ser para PlayStation 2 pero las limitaciones técnicas de esta consola le negaron. Hace algún tiempo que la PS2 ha quedado desfasada. Y, claro, hay cosas que no entran ni con calzador. Se entiende, pues, que a los desarrolladores no les quedara más remedio que cortar por aquí y por allá.

El mundo del PC es otra historia. Los equipos se actualizan constantemente, así que no hay que confeccionar trajes a medida. Un ejemplo claro es la versión para compatibles de *San Andreas*, donde el apartado gráfico y el rendimiento general del juego lucen... y de qué manera.

## A TU RITMO

Lo más destacable de este *GTA*, aún más patente que en *Vice City*, es la gran libertad de acción para que te lo montes a tu aire. De ningún modo estamos ante un juego estrictamente lineal ya que, aunque exista una serie de misiones que deberás completar, no tienes que seguir un orden predeterminado.

Además, siempre que quieras podrás dedicarte a realizar otro tipo de actividades tan diversas como desarrollar a tu personaje, realizar misiones extra, dar un paseo por la zona, provocar a las fuerzas del orden o las clásicas misiones que se activarán cuando subas a determinados vehículos, como los coches patrulla, camiones de bomberos o taxis, entre otros.

Esta libertad se hace mucho más palpable si tenemos en cuenta que la extensión de *San Andreas* es muy superior a la de *Vice City*. De hecho, ni siquiera te limitas a la extensión de una gran ciudad. Es un estado entero lo que tienes ante ti, con sus tres ciudades principales: Los Santos, San Fierro y Las Venturas (que corresponderían a las ciudades de Los Angeles, San Francisco y Las Vegas), así como las zonas de campo y desierto intermedias y en las que también hay mucho por hacer.

Tu periplo empieza en Los Santos, encarnando a un Carl Johnson que llega a la ciudad al saber la noticia del asesinato de su madre. Enseguida ve que la situación en el barrio



¿Retro yo? Deja de mirarme así o te muelo a cabezazos.



Aquí llega CJ preparado para arrasar en Las Venturas, una de las tres ciudades del juego.

## DOBLAJE DE LUJO

Como si de una superproducción de Hollywood se tratara, varios actores famosos han prestado sus voces a algunos de los personajes principales de *GTA: San Andreas*. Estos son los más conocidos.

**SAMUEL L. JACKSON**

Este actor fetiche de Tarantino es uno de los grandes en el reparto. Aquí presta su voz al oficial Tenpenny, el policía que no te quita el ojo de encima en ningún momento.

**CHRIS PENN**

La pareja de Tenpenny, el oficial Polaski, es otro de esos incómodos granos en el trasero con los que debes coexistir. Está doblado por Chris Penn, el hermanito de Sean.

**JAMES WOODS**

Otro veterano actor que se apunta al carro de los videojuegos. Encarna a Mike Toreno, el traficante que te meterá en más de un lío, y no precisamente de los fáciles de superar.

**PETER FONDA**

Le ha tocado interpretar a uno de los personajes que más saca de quicio a CJ: The Truth, el viejo hippie pegado a un canuto. Tiene algunos de los diálogos más hilarantes de todo el guión.

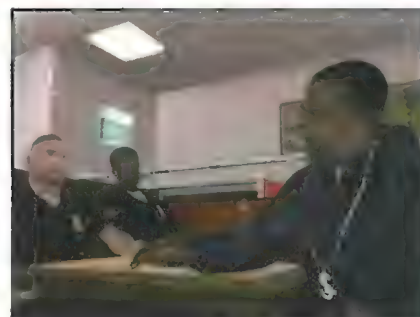
**DAVID CROSS**

Quizá no te suene el nombre, pero aparecía en las dos entregas de *Men in Black* y en *Dr. Doolittle 2*. Con tanto glamour, tenía que hacer doblete: pone voz al cuñado de CJ y a Zero.



apesta. Policías corruptos que te extorsionan, tu antigua banda totalmente disgregada y en la que ya no eres nadie y muchos rivales ansiosos por dejarte como un colador son sólo algunos de los riesgos que afrontas. A partir de aquí te sumerges en una aventura en la que debes recuperar la reputación y sobrevivir a toda costa en medio de una espiral de violencia, corrupción y drogas.

Una de las grandes novedades que incorpora *San Andreas* respecto a sus antecesores es la posibilidad de personalizar a Carl Johnson. Pero ojo: no es sólo que tu personaje se pille por la moda, estamos hablando de algo mucho más importante. La gente reacciona ante tu presencia en función del respeto que hayas conseguido realizando misiones para tu banda y de tu aspecto físico. En este sentido, debes cuidar tanto tus músculos como tu indumentaria.



El plasta del oficial Tenpenny no te deja ni a la hora de la birra.

## DATOS TÉCNICOS

## GÉNERO

Acción

## DESARROLLADOR

Rockstar

## EDITOR

Take Two

PRECIO: 49,99 € PEGI: +18

IDIOMA Textos de pantalla



Voces



## REQUISITOS

	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

## MULTIJUGADOR

Un mismo PC ☐ LAN ☐ Internet ☐WEB [www.rockstargames.com/sanandreas](http://www.rockstargames.com/sanandreas)

## CARNE TRÉMULA

En todas las ciudades encuentras tiendas de ropa, de tatuajes, peluquerías y restaurantes de comida rápida en los que llenar el buche para llegar al límite de tu barra de energía. Sin embargo, si te dedicas a llevar la dieta de Morgan Spurlock en *Super Size Me*, engordarás como uno de los protagonistas de *Vaca y Pollo*. Si, ya sabes cuál. Puedes evitarlo si te pones a régimen de ensaladas. Light total. Y siguiendo con el culto al cuerpo, puedes pasarte por el gimnasio. De nada te servirá tener menos grasa que Pollo si luego no tienes músculos que lucir en la playa. Si buscas un



cuerpo 10 deberás trabajar duro para ello. Así que revienta las máquinas del gimnasio y ponte cachas. Por si fuera poco, allí puedes aprender nuevos golpes con los que obsequiar a tus rivales.

La habilidad al volante (adaptada a cada tipo de vehículo) así como tu pericia con cualquier tipo de arma también va aumentando a medida que haces uso de ellas. De esta manera vas consiguiendo nuevos niveles de habilidad que te permitirán, por ejemplo, dejar de ser el rey de las piñas con la moto o apuntar



¿Conducir la moto y disparar al mismo tiempo? En *San Andreas* puedes.



Tus hermanos en plan *Reservoir Dogs*, pero sin los trajes de Armani.



La espectacularidad gráfica de San Andreas está fuera de toda duda.



Un grupo de los Orange Grove, tu banda en la ciudad de Los Santos.



Ya quisiera James Bond una lancha como la que se gestan en GTA.

con más precisión. La capacidad de nadar, que se presenta como novedad en la saga, también se rige por la misma norma: cuanto más, mejor.

La banda sonora ha sido siempre un elemento fundamental en la saga GTA, y San Andreas no es ninguna excepción. Hay un buen número de emisoras de radio en las que puedes escuchar desde el pop más muermo al hip-hop más cool.

Por otra parte, las voces no están dobladas al castellano, pero en este caso no es algo reprochable. Puedes seguir perfectamente el hilo argumental de la historia,

dado que todas las escenas de vídeo están subtituladas. Además, así no te pides la jerga tan habitual entre las bandas o el *spanglish* de ciertos individuos, gracias a un doblaje realmente trabajado en el que han puesto voz actores de renombre como Samuel L. Jackson o James Woods.

La versión para PC de GTA: San Andreas incorpora un par de interesantes añadidos más. Por una parte están los *replays*, o lo que es lo mismo, repeticiones de los últimos 30 segundos que hayas jugado. Ideal para inmortalizar ese salto imposible con la moto

o la impresionante maniobra de evasión con la que te has librado de la pasma.

## ESTO ME SUENA

El siguiente añadido es una emisora de radio en la que sintonizar tus propios temas. Arrastrando las canciones que quieras a una carpeta, podrás elegir la emisora de usuario como si de una cadena más se tratase y conducir al ritmo de tu música favorita.

Además, las mejoras gráficas saltan a la vista respecto a la versión de PS2. Aparte de una mayor nitidez, desaparece aquel incómodo efecto borroso que surgía al conducir a gran velocidad. La atención al detalle en este aspecto, por lo tanto, es muy elevada y supone una mejora sustancial con respecto a la versión consolera.

Pocas veces podemos decir esto: se trata de uno de esos títulos que ningún jugador de PC debería dejar escapar. San Andreas no se limita a seguir la estela de los anteriores GTA, sino que supone un nuevo paso de gigante. No te va a defraudar.



En las zonas rurales te espera el club de fans del mítico Walker.

## EN RESUMEN

9,5

San Andreas es diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales y, sobre todo, un título que no te dejará moverte de la silla.

### LO MEJOR

- ▶ Libertad absoluta
- ▶ Evolución personal
- ▶ Armas y vehículos

### LO PEOR

- ▶ La dificultad de algunas misiones

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

GTA 3 o GTA: Vice City

Estamos ante la aventura napoleónica más esperada de esta temporada.

Pyro Studios ha sabido tomar buena nota de la labor de The Creative Assembly y confeccionar un juego redondo en muchos aspectos. No es revolucionario, pero aporta algunas ideas interesantes. Europa te espera.

POR X. PITA

# IMPERIAL GLORY



Cuidado con los accidentes geográficos. También luchas contra los elementos.



Uno de los mejores detalles del juego: su equilibrio entre el combate y la gestión.

**L**o hemos intentado pero es imposible. Uno no puede evitar pensar en la saga *Total War* en cuanto le echa el primer vistazo a *Imperial Glory*. Aunque pueda parecer lo contrario, y a riesgo de contradecir al refranero, las comparaciones no siempre son odiosas. Decir que *Imperial Glory* es algo así como un Napoleónico *Total War* no resulta descabellado.

Como ya hizo en su día The Creative Assembly con la dichosa saga, Pyro ha sabido tomar los elementos necesarios de dos formas de juego, el tiempo real y los turnos, y construir un bloque perfecto. Un todo compacto que sirve, de paso, para que el amante de la acción directa y el de la estrategia más sesuda encuentren el tan ansiado equilibrio.

## NAPOLEÓN A LO LEJOS

El mapa de gestión permite controlar la evolución (política, económica, etc.) de tu Imperio mediante el sistema de turnos. A la hora de luchar, llega el momento de dirigir a tus tropas en riguroso tiempo real. Y si alguno de estos dos modos de juego no te convence, tranquilo, ya que puedes tanto dejar la resolución de las batallas en manos de la IA para centrarte en la gestión como

olvidarte de este sistema de juego y sus turnos y optar por el modo de batalla rápida.

Y es la pluralidad lo que destaca desde un principio en el juego. Los diseñadores han querido que *Imperial Glory* cubra la mayor cantidad de gustos posibles, algo que se detecta ya al comienzo de la campaña. De hecho, puedes escoger las llamadas condiciones de victoria. Una, la victoria por puntos (a lo largo de 40 años tienes que ir acumulando la mayor cantidad de puntos de gloria posible). Otra, la victoria total (en la que no hay limitaciones de tiempo y debes ir conquistando el mapa del mundo). Por si fuera poco, en *Imperial Glory* también puedes entregarte al modo de partida rápida y disputar cualquier escenario terrestre o marítimo.

Desde luego, uno de los puntos fuertes de *Imperial Glory* es su variedad. Pero es que el acierto del juego de Pyro va mucho más allá de eso. Un juego de este tipo, con dos partidas tan claramente diferenciadas, corre el riesgo de no saber conservar el equilibrio entre la acción y la reflexión. Por suerte, aquí no ocurre.





Los soldados esperan tus órdenes para no acabar siendo abono del campo de batalla.

Es en el combate donde mejor aprecias las virtudes más espectaculares del juego. Aunque todas las misiones comienzan de una forma demasiado similar (no estaría de más haber incluido objetivos que se saliesen un poco de lo común), es al dar el pistoletazo de salida al combate cuando uno cae en la cuenta de lo que es *Imperial Glory*: un juego frenético que le

exige al jugador una alta dosis de pericia estratégica.

Debes evitar que la artillería machaque tus líneas redirigiendo el tiro, situar a tus tropas en los frentes más comprometidos... Seguramente echas en falta alguna que otra orden en pleno combate, pero, en esencia, los combates de *Imperial Glory* se resuelven exactamente igual que los de, otra vez, la saga *Total War*: con una genial mezcla de espectacularidad y profundidad estratégica. Es más, Pyro se ha permitido el lujo de introducir un nuevo elemento: la posibilidad de atrincherarse en los edificios. Todo un nuevo detalle que agranda el horizonte estratégico del juego.

Por desgracia, la cámara no está a la altura de las circunstancias. Aunque acabas habituándote a perspectivas incómodas, se echa de menos un manejo más eficaz durante la refriega, sobre todo cuando cada segundo resulta vital.

Las batallas navales, otro de los pilares del juego, se mueven entre luces y sombras. Conservan la misma espectacularidad que

los combates terrestres, pero son de una lentitud desesperante. Vale que los buques de guerra no pueden moverse a velocidades de vértigo, pero esto es un videojuego de estrategia, no un simulador de navegación. El movimiento extremadamente pausado de estos monstruos de madera, la puntería del enemigo y la tardanza en disparar y reconducir el destino de su nave acaban por lograr que perdamos la paciencia y, lo que es peor, que ese dinamismo tan bien conseguido en otros apartados del juego se vaya a pique.

#### LOS CODOS SOBRE EL MAPA

Después de tanto frenesí, toca relajarse. Primero, la clásica advertencia. Al no ser un juego basado pura y exclusivamente en la gestión, las opciones que uno se puede encontrar en *Imperial Glory* no son tan profundas como en los títulos de Paradox. Con todo, el juego cumple sobradamente en este apartado.

En el modo de gestión, que se desarrolla por turnos, tienes pleno control sobre todos los elementos que configuran un imperio:

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**  
Estrategia

**DESARROLLADOR**  
Pyro Studios

**EDITOR**  
Proein

**PRECIO:** 40,95 € **PEGI:** +12

**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

**REQUISITOS**

	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

**MULTIJUGADOR**

Un mismo PC Internet

WEB [www.imperialglory.com](http://www.imperialglory.com)



En los enfrentamientos marítimos, el ritmo del juego se pausa. ¿Ver?



¿Atacarán los molinos para celebrar el IV centenario de El Quijote?



Vadear el río está muy bien, pero teniendo un puente tan hermoso...



Sólo dedicándole una generosa cantidad de horas al juego descubrirás todo su potencial.



La próxima vez deberías plantearte una rendición a tiempo.

## POR TIERRA Y MAR

Algo que nos gusta especialmente es la posibilidad que brinda *Imperial Glory* de participar tanto en batallas terrestres como en enfrentamientos navales. A continuación, una serie de consejos para que triunfes en cualquiera de las dos modalidades.



### BATALLAS TERRESTRES

No te lances al ataque sin más ni más. Estudia las posibilidades estratégicas de cada terreno y, sobre todo, sitúa cuidadosamente a tus hombres y desplázalos cuando convenga. Mucho cuidado con la artillería, ya que, si no modificas las coordenadas de tiro, puedes acabar bombardeando a tus tropas de vanguardia. No te olvides de prestar atención a la barra de rendición. Cuando veas que una batalla está perdida, ordena la retirada. Lo que cuenta es la victoria final.



### BATALLAS NAVALES

Selecciona tu barco y ármate de paciencia. El ritmo de estas batallas no tiene nada que ver con los enfrentamientos terrestres. Ya en faena, debes escoger cuidadosamente las órdenes. Recuerda el ritmo de disparo y recarga de un barco y tenlo en cuenta a la hora de abrir fuego. Una buena estrategia: primero, barre la cubierta. Si lo has dejado lo suficientemente tocado, dispara al casco. En caso contrario, dispara también al velamen. Si no termina de caer, arriégate y... al abordaje.

política, comercio, diplomacia, cultura y, por supuesto, el arte de la guerra. A través de los turnos, y limitado por los recursos de cada nación, uno puede conducir a su pueblo desde la más absoluta mediocridad hasta el esplendor cultural de los grandes imperios.

Es en este modo cuando uno descubre que *Imperial Glory* necesita tiempo y dedicación. Sólo empleando una generosa cantidad de horas a la investigación del árbol tecnológico y convirtiendo a tu nación en un mastodonte

que ocupa gran parte del mapa, caes en la cuenta de que aquí puedes hacer prácticamente de todo: alianzas, tratados de paz, enviar ayuda militar. Y un largo etcétera.

La obra de Pyro Studios no pretende romper moldes, sino que adopta la fórmula *Total War* para limar aristas y darle brillo. En ese sentido, se le puede considerar un título académico, exento de riesgos. Aun así, es innegable que la fórmula funciona y que se ha plasmado con buen gusto.

## EN RESUMEN

8,5

Un juego hecho con solvencia. Ofrece espectaculares gráficos, buenas ideas y un perfecto equilibrio entre el tiempo real y los turnos.

### LO MEJOR

- El equilibrio entre turnos y tiempo real
- La espectacularidad

### LO PEOR

- La cámara durante los combates

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

La saga *Total War*

# JUICED

**Cómprate un coche, tunéalo y sal a la calle a mostrar tus habilidades. Luego, sólo tienes que ir acumulando pasta para acabar con un garaje entero. Moraleja: tus sueños más locos pueden convertirse en realidad si tienes un poco de pericia al volante.**



POR J. FONT

**A**quí estamos otra vez asistiendo a una competición de "makineros", con sus peinados al uno y esa pasión incontrolable por las pegatinas y los alerones. Dado el ambiente, no es de extrañar que THQ haya apostado una jugabilidad de lo más directa. Por ejemplo, basta una dosis de óxido nitroso para que el mundo cambie por completo: todo se vuelve velocidad, la vista se nubla y los dedos de los pies se encogen de vértigo. El control intestinal ya depende de cada uno.

Sin embargo, *Juiced* no deja de ser una propuesta ambiciosa, sobre todo en cuanto

a cantidades se refiere. Los desarrolladores han incluido un total de 43 vehículos, algunos de los cuales cuentan con más de una versión. Además, fieles a la idiosincrasia del tuning, estos modelos iniciales pueden incorporar todo tipo de modificaciones tanto estéticas como de rendimiento. Y de hecho, el número de coches que puedes adquirir sólo está limitado por la pasta, por lo que puedes disponer de más de un vehículo para competir en distintas categorías.

## TODO POR LA PASTA

Las carreras en las que participas tienen su premio económico. Claro que, paradójicamente, para acceder a algunas de ellas necesitarás dinero. O eso, o prestigio. Sea como sea, para que tu hucha no pare de engordar, siempre tienes la opción de apostar en cada competición, incluso aunque no participes en ella. En caso de que las cosas vayan mal, quizás te veas obligado a vender tu flamante buga y adquirir un modelo más



Si el signo de admiración aparece sobre tu rival, señal de que va a cometer un error.

modesto. Pero, tranquilo, que Dios aprieta pero no ahoga. En ocasiones de máxima necesidad el juego suele hacer que aparezca algo o alguien que te saca del apuro.

En el modo campaña puedes seleccionar las carreras a partir de un calendario donde las competiciones vienen señaladas según un código de color. Un pequeño velo negro, por ejemplo, te indica que no puedes participar, ya sea por falta de un vehículo adecuado, de dinero o de prestigio. También puedes organizar tus propias carreras llamando por

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**  
Carreras

**DESARROLLADOR**  
Juice Games

**EDITOR**  
THQ

**PRECIO:** 49,95 € **PEGI:** +12

**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 933 MHz	PIV 2.8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

**MULTIJUGADOR**  
Un mismo PC ☒ LAN ☒ Internet ☒

**WEB** [www.juiced-racing.com](http://www.juiced-racing.com)



Realizar trompos, derrapes y otras florituras te hace ganar o perder prestigio.



El título hace gala de un estilo de conducción muy dinámico.

## PIEZA A PIEZA

En *Juiced* podrás convertirte en un respetado personaje del mundo del motor. Sólo necesitas un coche y tener en cuenta algunas de sus características más peculiares.

### EL MÓVIL

Puedes utilizar tu móvil y su agenda para retar a otros personajes a carreras de diversa índole. Eso sí, sólo te facilitarán su número cuando te respeten lo suficiente.



### TUNING EN PAQUETES

Si lo prefieres, puedes evitarte quebraderos de cabeza modificando tu

coche a base de paquetes. Si quieres los componentes de marca, tendrás que ir pieza por pieza.

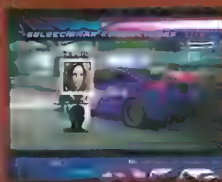
### LOS AJUSTES

Una vez instalados, algunos componentes se pueden ajustar. Es el caso de la suspensión o de un práctico chip que modifica la potencia. Con él puedes elegir cuándo cambiar de categoría.



### HACIENDO PINA

Cuando ganes prestigio, otros pilotos querrán unirse a tu banda. Les puedes sacar el jugo compitiendo en otras categorías. Incluso puedes apostar contra ellos si te merecen poca confianza.



el móvil a otros personajes para competir contra ellos. Con todo ello, *Juiced* pretende dar toda una pátina argumental para que tú mismo te crees tu historia.

Además del modo campaña, existe una modalidad arcade en la que debes ganar



Los circuitos urbanos pueden ser bastante enrevesados.



En los sprints el cambio es manual y el óxido nítrico resulta imprescindible.



Es fácil acabar provocando un desastre cuando los coches van muy juntos.



El óxido nítrico te hace ver el mundo de otra manera. Mucho más vertiginoso.

varias competiciones para desbloquear nuevas categorías. En este modo, el propio juego te asigna el vehículo correspondiente y no es posible pasar por el taller. Si a esto le añades las opciones multijugador, puedes imaginarte que completar todo el juego supone una experiencia larga y exhaustiva.

### LA CIUDAD A TUS PIES

Para albergar la acción los desarrolladores han diseñado la ciudad de Angels City. En ella se han creado distintos espacios con variedad de recorridos, desde circuitos urbanos a trazados algo más apartados y que recuerdan más bien a una competición de rallies. También existe un circuito oval que admite variaciones exteriores, con lo que el trazado de la carrera se modifica constantemente. Y si todo esto te parece poco, algunos circuitos se pueden correr en sentido contrario.

Visto lo visto, está claro que durante ese periodo en el que *Juiced* se perdió por el limbo de los videojuegos, sus creadores decidieron modificar algunas fórmulas y hacer

de este título una experiencia más asequible. Para ello le han restado elementos de simulación en favor de un toque más arcade y vertiginoso. El resultado final es un híbrido que los más puristas difícilmente entenderán. Y es que *Juiced*, en definitiva, apuesta por un estilo de juego trepidante, aunque sin la finura de un *Colin McRae* ni las opciones de configuración de un *NFS: Underground 2*.

## Se han restado elementos de simulación en favor de un toque más arcade y vertiginoso

### EN RESUMEN

7,5

*Juiced* es un juego vertiginoso con un considerable toque arcade. Sus múltiples coches y componentes aseguran horas y horas de carreras por circuitos cerrados al tráfico.

#### LO MEJOR

- Dinámico
- Múltiples opciones
- Gráficos cuidados

#### LO PEOR

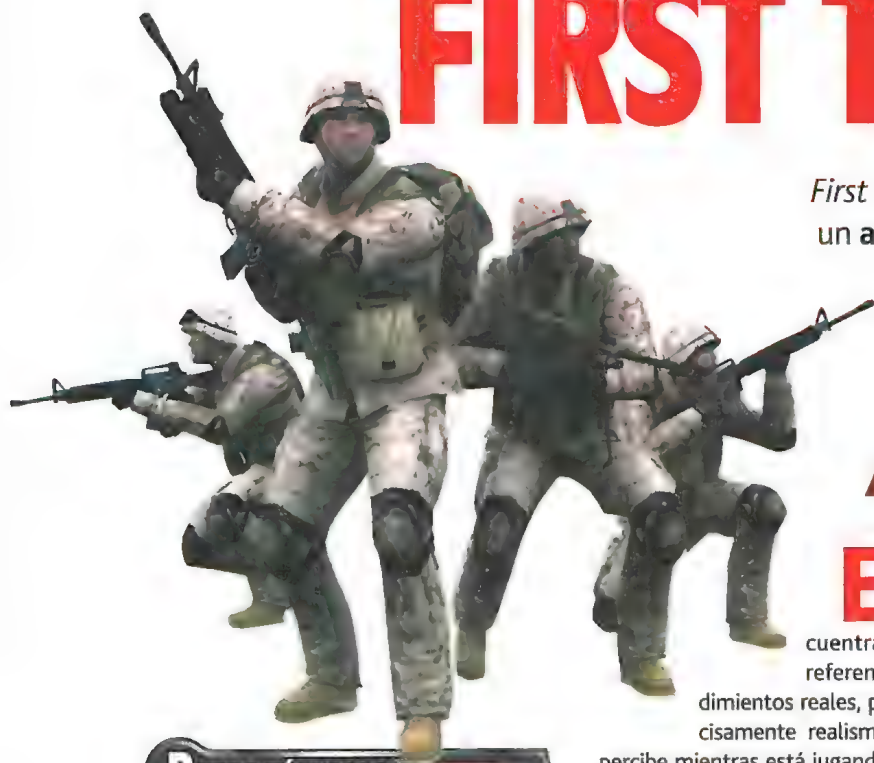
- Conducción mecánica
- Física poco predecible

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

*Need For Speed: Underground 2*

## Close Combat

## FIRST TO FIGHT



*First to Fight* se vanagloria de haber contado con un **amplio asesoramiento de marines** que han participado en conflictos recientes.

Un detalle que debía ser **el pilar diferenciador** del juego, la clave para transmitir **grandes dosis de realismo**.

POR S. SÁNCHEZ

## DATOS TÉCNICOS

## GÉNERO

Acción

## DESARROLLADOR

Destineer

## EDITOR

Take Two

PRECIO: 44,99 € PEGI: +16

## IDIOMA

Textos de pantalla

Voces

## REQUISITOS

Mínimo

Recomendado

Procesador PIII 1,3 GHz

PIV 2 GHz

Memoria RAM 256 MB

512 MB

Tarjeta gráfica 32 MB

64 MB

## MULTIJUGADOR

Un mismo PC

LAN

Internet

WEB [www.firsttofight.com](http://www.firsttofight.com)



Efectivamente, en este juego encuentras múltiples referencias a procedimientos reales, pero no es precisamente realismo lo que uno percibe mientras está jugando, así que algo falla. Y eso que *First to Fight* se centra en un concepto real, el Ready-Team-Fire-Assist (RTFA). En este sistema de avance coordinado, cuatro marines especializados se complementan de forma que cada miembro del equipo cubra un ángulo para evitar ser sorprendidos por el enemigo, incluso cuando cruzan intersecciones o suben escaleras.

## EFECTIVIDAD LIMITADA

La recreación de estos movimientos es uno de los mayores logros del juego, ya que, vayas donde vayas como líder de la unidad, el resto del equipo se mueve en perfecta concordancia para cubrir todos los ángulos y que puedas mantener la iniciativa. Si bien tu equipo se mueve con

la precisión de un equipo de natación sincronizada, su efectividad a la hora de enfrentarse a los enemigos no está a la altura. El problema es su capacidad de respuesta, ya que, cuando uno de los miembros del equipo es atacado, tiende a quedarse pasmado en su posición en lugar de buscar una buena cobertura.

En *First to Fight*, especialmente en niveles de dificultad avanzados, debes estar pendiente de tu equipo en todo momento y recurrir constantemente a los botiquines. En muchas ocasiones se puede prescindir del equipo, pero hay determinados momentos en los que son vitales, aunque sólo sea para distraer a los enemigos y evitarte un empacho de plomo.

Como líder de unidad, tienes a tu disposición una serie de órdenes para tu equipo al estilo de juegos como *Rainbow Six 3*, *Full Spectrum Warrior* o *SWAT 4*. *First to Fight* no reinventa la rueda, sino que sus opciones tácticas son prácticamente calcadas a las de estos títulos. Puedes ordenar a tus hombres dónde y cuándo



En cuanto se cruza un enemigo, los tuyos abren fuego automáticamente.



El juego alterna constantemente escenarios interiores y exteriores.



Puedes ordenar a alguno de tus hombres que use la artillería pesada enemiga.

## MOMENTO HISTÓRICO

Los hechos de *First to Fight* tienen lugar en Beirut, un lugar castigado durante años por la guerra. La casualidad ha querido que, justo ahora que aparece el juego, las tropas sirias se hayan retirado tras casi tres décadas de ocupación. Todo parece indicar que en este rincón del mundo se respiran de nuevo aires de paz. De momento, Siria sigue sin reconocer formalmente al Líbano como estado soberano. Pero, gracias a la presión internacional, hasta parece posible que ambos países intercambien embajadores.



desplazarse, ponerse a cubierto, ofrecer fuego de cobertura y entrar en habitaciones para limpiarlas de forma eficaz (una de las más prácticas). La verdad es que esperábamos algo más de un juego con tal nivel de asesoramiento militar.

Otro elemento del juego sobre el que tienes capacidad de decisión es el apoyo externo, que te echa una mano para superar momentos especialmente delicados de las misiones. Estas ayudas abarcan desde fuego de mortero a francotiradores o la presencia de helicópteros. En cada misión tienes a tu disposición un número limitado de estos comodines tácticos. Más allá de que decidas usarlos o no, queda bastante claro que los desarrolladores han diseñado las misiones pensando en qué momentos van a serte de mayor utilidad. Aunque este sistema tiene muy

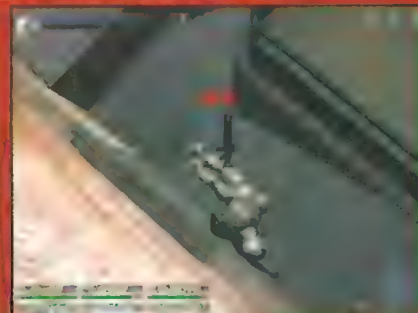
**No es tanto un simulador como un juego de acción al uso con pinceladas de estrategia táctica**



El fuego de cobertura puede obligar a un enemigo a mantenerse en su posición.



La presencia de botiquines es frecuente, lo mismo que su uso.



Si desprecias la ayuda de tus compañeros, quizás arbes pagándolo.

buena pinta sobre el papel, en la práctica estas ayudas dan la sensación de haberse incluido con calzador. Y algo parecido sucede con otros detalles.

Sobre los enemigos a los que vas enfrentándote, todo parece también excesivamente programado. Tienen buena puntería, pero su capacidad para sorprenderte es mínima. De hecho, los mayores sobresaltos te los llevas por motivos tan frustrantes como que aparezcan enemigos que ya habías eliminado. Y todo por recular unos metros para volver a la posición inicial.

### PINCELADAS DE REALISMO

Estos pequeños detalles no contribuyen precisamente a aportar el alto grado de realismo que supuestamente debería tener *First to Fight*. De modo que una buena opción a la hora de jugarlo es mantenerse al margen de todo el marketing que lo rodea. No hay que verlo tanto como un posible simulador, sino más bien como un juego de acción al uso con algunas pinceladas de estrategia táctica.

Si nos quedamos con lo que es y no tanto con lo que podría haber sido, resulta entretenido. Y más si recurres a su modo multijugador, especialmente el que permite jugar las misiones de forma cooperativa para no quedar a merced del rígido comportamiento de los hombres controlados por la inteligencia artificial. Si bien en otros juegos el modo multijugador es un añadido prescindible, a *First to Fight* le ayuda a ganar enteros como producto, ya que su mejorable campaña individual se hace corta y sabe a poco.

## EN RESUMEN

7

Es un buen juego, aunque no revolucionario, en el que se nota la colaboración de expertos militares para dotarlo de cierto grado de realismo

### LO MEJOR

- La coordinación en los movimientos
- El modo cooperativo

### LO PEOR

- Realismo limitado
- Escasas opciones tácticas

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Full Spectrum Warrior o SWAT 4

# 1944

## Battle of the Bulge



Sí, lo sabemos. **La estrategia se mueve en tres dimensiones** desde hace mucho, así que este detalle técnico de 1944 no supone una revolución. Vale, **tampoco aporta novedades** ni al género ni a la saga. **Pero** qué le vamos a hacer si **nunca nos cansamos de combatir al Eje... Tozudos que somos.**

POR X. PITA

**C**onfieso que en todo el tiempo que este redactor lleva dedicándose a aporrear teclas, jamás había destacado algo de un videojuego que no fuese, directamente, el juego. Pero los tiempos cambian. Y una de las cosas que más llama la atención de 1944: *Battle of the Bulge*

son sus extras. Prepárate a disfrutar como en el mejor de los DVD. Se incluyen videos con el testimonio de varios veteranos del conflicto y una completísima enciclopedia para que sepas por dónde van los tiros.

En cuanto al juego en sí, 1944: *The Battle of the Bulge* es de los pocos títulos en los que se nota el buen uso que los diseñadores deben hacer de la documentación. En este caso, fotografías, mapas, entrevistas con ex combatientes, etc. Los de Digital Reality no han escatimado medios ni esfuerzos y han reunido todo el material posible para ambientar una batalla histórica con los mejores medios posibles.

### EL PASADO PARA ALGO MÁS

Viajemos hasta 1944. Sitúate en la ofensiva de las Ardenas, también conocida como la batalla del Bulga. Te encuentras en una zona situada al este de Bélgica y norte de Luxemburgo, en la que desde el 16 de diciembre de 1944 hasta el 28 de enero de 1945 se libró una batalla decisiva donde centenares de hombres perdieron sus vidas. Ya tienes el telón de fondo para un juego de estrategia

militar pura y dura. 1944: *Battle of the Bulge* te propone, a lo largo y ancho de sus 20 misiones, un nuevo viaje al corazón de la Segunda Guerra Mundial.

En el transcurso del juego, tus hombres se mueven por unas ciudades calcadas a las que se resistían a acabar hechas añicos durante la guerra. Lo mismo sucede con las unidades. La maquinaria bélica avanza con el máximo realismo 3D y un sonido espectacular.

Como si de una película se tratase, 1944: *Battle of the Bulge* forma parte de una trilogía. Y no se trata de un capricho ni de una

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**  
Estrategia

**DESARROLLADOR**  
Digital Reality

**EDITOR**  
Nobilis Ibérica

**PRECIO:** 39,99 € **PEGI:** +12

**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

**MULTIJUGADOR**  
Un mismo PC ☒ LAN ☒ Internet ☒

**WEB** [www.battleofthebulgegame.com](http://www.battleofthebulgegame.com)



Los gráficos del juego demuestran el poderío de las tres dimensiones.



1944: *Battle of the Bulge* no ha venido a revolucionar la serie.



Los escenarios nevados son una constante en el juego.



Las 20 misiones de 1944 no se nos han hecho cortas, sino cortísimas.

## Como si de una película se tratase, 1944: Battle of the Bulge forma parte de una trilogía

tendenciosa campaña de marketing. Este 1944 se complementa a la perfección con sus dos compañeros de serie, *Afrika Korps vs Desert Rats* y *D-Day*. Si el primero te permitía participar en la campaña del Norte de África, el segundo hacía lo propio con el desembarco de Normandía. Los tres, en conjunto, forman un todo de notable solidez. Una aproximación a la guerra con interesantes hallazgos.

### LUCES Y SOMBRAS

La otra cara de la moneda de esta trinidad es la sensación de *déjà vu*. 1944 no puede esconder su procedencia. No sólo por el motor gráfico, también por el tipo de partida que ofrece. El juego se parece tanto a sus dos hermanos que las novedades incluidas en este capítulo se nos antojan escasas. Seamos claros: el juego podría haber pasado por expansión y nadie habría notado la diferencia.

Tales son las similitudes que en 1944: *Battle of the Bulge* los detalles que de verdad funcionan son los mismos que en el resto de la camada. Este título conjuga el realismo



La reproducción de las unidades es uno de los grandes detalles del juego.



Entre las nuevas unidades destacan los Jagdpanthers Sd Kfz 173.



1944 pone fin a la trilogía sobre la Segunda Guerra Mundial firmada por Digital Reality.

con la libertad necesaria para aumentar la jugabilidad, mezcla elementos de otros géneros y te lleva de la mano por escenarios perfectamente diseñados que se convierten en otro protagonista más. Nada de cartón piedra. Pero la mala noticia es que los errores comunes a los dos juegos anteriores se han

resistido con más éxito que las tropas nazis en las Ardenas. O sea, que siguen ahí.

Aun cuando la inteligencia artificial pasa examen con nota y los gráficos están a la altura (eso sí, necesitas un buen ordenador), la cámara no responde todo lo bien que habríamos deseado y el desarrollo de la partida se hace demasiado corto. La brevedad de las misiones nos dejan con la miel en el rifle. ¿Resultado? Frustración. Y eso duele cuando percibimos un potencial que habría explotado con un ligero cambio de planteamiento y objetivos de partida más inteligentes.

## LOS HERMANOS PEQUEÑOS

Tanto nos ha gustado que Digital Reality desarrollara una trilogía de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial que no tenemos más remedio que refrescar la memoria. Éstos dos son los capítulos anteriores.



### AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

El pistoletazo de salida para la saga. Todo un ejemplo de cómo se puede conjugar un motor gráfico en 3D, el rigor histórico en la recreación de escenarios y unidades y la jugabilidad más ágil. Aunque, como en el resto de la serie, 20 misiones sabían a poco. El juego sigue ocupando un sitio privilegiado en nuestro recuerdo.

### D-DAY

Esta vez le tocó el turno a la Batalla de Normandía, que llevó a los Aliados a reconquistar Europa. Concebido como un tributo a los veteranos del desembarco, *D-Day* retomaba los pasos de la anterior entrega: base de datos de proporciones épicas, gran cantidad de unidades perfectamente recreadas y un ritmo trepidante.



## EN RESUMEN

6,5

Fin de la trilogía y... los mismos aciertos, pero también los mismos errores que en las dos entregas anteriores. Lástima, porque potencial había.

### LO MEJOR

- El rigor histórico
- Los extras
- Los escenarios

### LO PEOR

- La cámara
- Escasas novedades
- Misiones breves

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

*Afrika Korps vs Desert Rats* o *D-Day*

# BOILING POINT

## Road to Hell

**Escenarios kilométricos sin tiempos de carga. Libertad total de movimientos.** No, no es normal ver juegos como *Boiling Point*. Un pequeño estudio ucraniano se ha atrevido a mezclar varios géneros sin ningún decoro con un solo propósito: sorprendernos.

Por J. J. CID

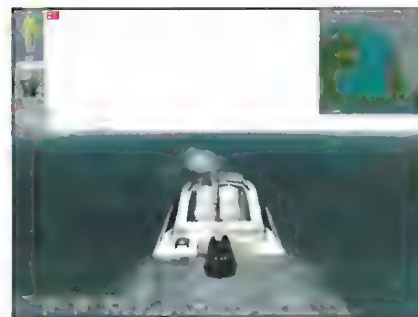
**N**o sé quién le contó al "dire" de *PC Life* que *Boiling Point* era un juego de rol. Mi primera reacción al adjudicarme este análisis fue de escepticismo. ¿Rol? Había seguido las noticias sobre este juego y todo indicaba que *Boiling Point* sería un clon chicano de los *GTA*. Pero la sorpresa fue mayúscula al instalar el juego y toparme con una hoja de personaje (algo atípica, eso sí). Es difícil clasificar a este juego en un género. Si que cumple como juego de rol, pero a la vez funciona tan bien como el mejor de los juegos de acción que han pasado por nuestras manos.

### LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

En *Boiling Point* tienes que rescatar a tu hija, que ha desaparecido en Realía, un pequeño país sudamericano. Este estado es en realidad una isla de unos 25 kilómetros



Puedes ganar un dinerillo transportando "material" de un lugar a otro.



Cual Sonny Crockett, podrás pilotar un fuera borda por las costas de Realía.

cuadrados de extensión que puedes explorar sin ningún tipo de limitación.

La trama evoluciona a través de decenas de misiones que se te revelan según las decisiones que vayas tomando. Algo similar a lo que ocurría en *GTA*, salvo que en esta ocasión tienes que decidir a qué grupo de poder de los que gobiernan la isla quieres aproximarte. Dependiendo de lo que eliges, la historia sigue por un camino o por otro.

Sin que la mecánica de la historia resulte excesivamente original, sí que debemos destacar el desarrollo que adquiere en *Boiling Point*. A lo largo del juego te vas enterando de los entresijos de la vida política de Realía y te empapas de la corrupción que impera en la isla. Todo contado con un lenguaje adulto, realista, lleno de interesantes diálogos y situaciones al límite. Te mienten, te extorsionan, te amenazan, te disparan y (se nota el sexo de los desarrolladores) tu

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**  
Rol/Acción

**DESARROLLADOR**  
Deep Shadows

**EDITOR**  
Atari

**PRECIO:** 39,99 € **PEGI:** +18

**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	128 MB	128 MB

**MULTIJUGADOR**  
Un mismo PC ☒ LAN ☒ Internet ☒

**WEB** [www.atari.com/boilingpoint](http://www.atari.com/boilingpoint)



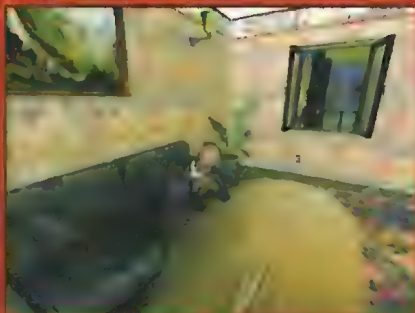
Las emboscadas en las carreteras de Realía son el pan de cada día.



No todo va a ser estrés y mal vivir. Un poco de relax nunca viene mal.



Los atardeceres en Realia son un auténtico espectáculo.



Los escenarios interiores son un desastre en todos los aspectos.



La guerrilla tiene un puesto bajo esa cascada. ¡Al ataque!

## UN PARAÍSO ACCESIBLE

Realia es un sugerente destino de vacaciones. En un folleto promocional de los que se pueden encontrar en una agencia de viajes podrías encontrarte algo así: Esta pequeña isla (unos 25 kilómetros cuadrados contando sus costas) es el destino vacacional ideal para todo tipo de gentes. En ella, conversarás con sus amigables y tranquilos ciudadanos, te perderás en sus frondosas selvas y disfrutarás de un clima sin igual. Te esperamos en Realia, todo un paraíso a tu alcance.

**Nota:** El Gobierno de Realia no se hace responsable de los robos, personas desaparecidas o muertas ni de cualquier otro tipo de circunstancia desagradable que se produzca durante la estancia.



mujer te presiona para encontrar a nuestra hija. Una verdadera olla a presión. Como en las mejores familias, vaya.

La sensación que tenemos tras jugar a *Boiling Point* es la de estar ante una oportunidad desaprovechada. Se podría haber creado un juego excelente, un referente. No nos malinterpretes, *Boiling point* no es un mal juego, es un juego notable. Como concepto no tiene tacha: es un juego total, ajeno a géneros y patrones establecidos. Algo así como un *Deus Ex* moderno y vitaminado. Un artefacto que funciona, pero al que le chirrían unos pequeños engranajes. Tal vez no sean muy importantes, pero sin duda impiden que la maquinaria ruede con fluidez.

El motor del juego ha sido diseñado especialmente para este título. Su rasgo más destacable es que, en teoría, presenta enormes escenarios sin la necesidad de usar tiempos de carga entre las diferentes zonas. Para ello, el motor va cargando de forma progresiva las zonas cercanas al protagonista usando memoria RAM o, en su defecto, disco duro como memoria virtual.

De esta manera, si tu equipo va corto de memoria o tienes un disco más lento que la carrera cinematográfica de El Fary, el invento ya no funciona. Incluso en equipos bien provistos de RAM y con discos duros

veloces, el juego "petardea" en exceso al desplazarte en vehículos rápidos.

### ANARQUÍA MODERADA

Esto no es todo. La inteligencia artificial de los personajes del juego actúa de una forma "confusa". En las batallas, los enemigos no se comportan del todo mal: son eficientes y no se suicidan a las primeras de cambio (aunque parecen estar demasiado nerviosos con tantas cabriolas). En cambio, provocan situaciones de lo más rocambolescas: enemigos imposibles de abatir, personajes sordos y ciegos (en plena trifulca algunas chicas siguen impertérritas tomando el sol), conversaciones que no vienen a cuento, etc.

A todo lo dicho también hay que sumar que, aunque en exteriores el juego es gráficamente notable, los interiores son realmente lamentables. Muchas texturas son terribles, los rostros de los personajes resultan poco afortunados y se repiten sin cesar. El motor no es capaz de mostrar una buena detección de objetos y se producen situaciones realmente surrealistas (el avión que actúa de submarino). En fin, una pena.

Si algún día el equipo de Deep Shadows puede arreglar estos problemas, estaremos ante un gran juego. Por el momento, se queda en un buen juego anclado a sus defectos.

**La sensación que tenemos tras jugar a *Boiling Point* es la de estar ante una oportunidad desaprovechada**

## EN RESUMEN

7

No sólo los grandes estudios son capaces de realizar buenos juegos. Incluso con su enorme listado de fallos, *Boiling Point* resulta realmente apetecible.

### LO MEJOR

- El escenario
- Libertad de acción
- Gráficos exteriores

### LO PEOR

- La IA enemiga
- Errores técnicos
- Los requisitos

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Morrowind o Deus Ex



# DOMINATION

Wargaming.net **vuelve** a la carga con la saga *Massive Assault*. ¿Qué vemos en el horizonte? ¿Nuevo motor? ¿Por fin una buena historia? Nada de eso. **Lo mismo de siempre** y al precio de siempre. **Eso sí, cambia el nombre: Domination.**



Por M. GONZÁLEZ

**E**l nuevo título de Wargaming.net podría pasar perfectamente por un lote que incluyera las reediciones de *Massive Assault* + *Massive Assault Network*. De hecho, el título más apropiado para este producto podría haber sido *Massive Assault Again*, y ese despiste que nos habríamos ahorrado. Te gustará si te gustaron aquellos títulos. Con esta información probablemente te baste para decidir si te lo compras o no. De todas formas, nos explayaremos un poco más

pensando en los neófitos, que para algo nos pagan.

## ESTRATEGIA MINIMALISTA

Un primer vistazo a la interfaz gráfica de *Domination* podría sugerir que nos encontramos ante un *Panzer General* futurista con casillas, turnos y estadísticas

de unidades. Pero conforme avanzas en el juego y te adentras en su mecánica descubres que las variables que rigen el combate son excesivamente sencillas. No existe el fuego de cobertura de la artillería ni hay diferencias entre ataques contra infantería o tanques. Poco importa si tu unidad está en un bosque, cruzando un

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**  
Estrategia

**DESARROLLADOR**  
Wargaming.net

**EDITOR**  
Virgin Play

**PRECIO:** 29,95 € **PEGI:** +12

**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

**MULTIJUGADOR:**  
Un mismo PC ☒ LAN ☒ Internet ☒

**WEB** [www.domination-game.com](http://www.domination-game.com)




Los cazas son un arma perfecta, pero su alcance es demasiado cercano a la base.

## MUERTE POR PASOS

Los juegos de estrategia por turnos no pasan por su momento de gloria, pero en la historia y en nuestro corazoncito de jugadores siempre habrá un rincón para ellos. Una visita a los más grandes del género.

### PANZER GENERAL

El Ronaldinho de la estrategia por turnos. Sencillo de aprender y de jugar, ponía en nuestras manos la alta estrategia del III Reich. Imprescindible.



### CIVILIZATION

La obra maestra de Sid Meier. No estaba sólo orientado al combate, sino que ofrecía mucho más. Desde la juventud de la humanidad hasta Alpha Centauri.

### DISCIPLES

Quizás no entre en las quinielas de todos, pero es una maravilla de juego, adictivo y fascinante, y lo siento por *Heroes of Might and Magic*. Un 10 para su diseño artístico.



río o en pleno desierto, y tampoco hay atrincheramiento.

Vamos, que el escenario está de adorno, así como la diferenciación entre clases. A la hora de la verdad, las opciones estratégicas se resumen a lograr encajar tus unidades con las del contrario de forma que todas puedan disparar. Conscientes en su día de las limitaciones de su título, en Wargaming.net no se cruzaron de brazos y decidieron salpicar su fórmula mágica de estrategia simplona con algunos detalles que añaden mucho interés.

### ASES EN LA MANGA

Los países del escenario no se reparten entre los dos bandos desde el comienzo, sino que se deben ir conquistando. Pero hay varios de ellos que sí han tomado partido. Y ni tú sabes cuáles lo han hecho por el enemigo ni éste conoce los que te secundan. Nunca sabes si tu frontera está segura, si el país vecino que vas a invadir en tu turno es una bestia dormida o si es más inofensivo que Andorra en verano. Los ataques a tu retaguardia y las inesperadas ofensivas por el flanco están a la orden del



Si te aburren los movimientos del contrario siempre puedes saltar los a la torera.



Los marrones son los malos, los azules son los buenos. ¿Y tú de quién eres?



El destinatario de esta ofensiva va a sudar sangre.

día. Es en estas opciones donde se esconde el gran interés estratégico del juego.

Para imponerte a tu rival, puedes reclutar nuevas tropas invirtiendo tu dinero, que consigues por cada país que tengas en tu posesión y esté libre de presencia enemiga. Tu arsenal incluye

unidades aéreas, marítimas y terrestres, todas de barato aspecto futurista. Y no te preocupes por el manejo de todo, ya que la interfaz merece nota. Al tratarse de un juego por turnos, permite hacer y rehacer movimientos a tu gusto hasta encontrar la secuencia deseada.

El mayor reproche que se le puede hacer a *Domination* es la nula evolución desde la primera entrega de la saga *Massive Assault* en casi todos los aspectos. Las carencias se dejan ver sobre todo en el apartado gráfico, resultón hace dos años pero desfasado hoy, y en el argumento. Este último punto era uno de los defectos que lastraban al original, y en la nueva versión han decidido superarse.... a peor. Ni un clon híbrido de Ed

Wood y Uwe Boll podría haber imaginado una historia más simple, unos diálogos más estúpidos y unos videos más paupérrimos.

De todas formas, en el balance general *Domination* se revela como un juego sencillo de aprender pero difícil de dominar, adictivo e interesante pese a su simpleza. Un número de niveles estratosférico y varios modos de juego, incluido el online, garantizan su largo disfrute. Eso sí, como te aficiones a las partidas online, prepárate para rascarte el bolsillo, ya que éstas son de pago a partir del cuarto mes.

## EN RESUMEN

A medio camino del *Tetris* y *Panzer General*, *Domination* es una buena apuesta por la estrategia aparentemente más simple.

### LO MEJOR

- Adictivo
- Incontables niveles
- Buena interfaz

### LO PEOR

- La historia
- Los gráficos

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

*Massive Assault*

6,5

# PARIAH

Un peligroso virus, una atractiva chica y un héroe que, aun siendo médico, no se lo piensa dos veces antes de repartir la muerte. ¿Se puede pedir algo más? Sólo que el protagonista sea ZP, nuestro presidente. Al menos en la carátula se parece mucho.



POR M. GONZÁLEZ

Citar a Digital Extremes es hablar de Unreal y de su primo hermano que habita en la Red, Unreal Tournament. Son palabras mayores. Mucho ha llovido desde la joya primeriza con la que este estudio de desarrollo sorprendió al mundo. Tras varias entregas de su versión multijugador a sus espaldas, ahora asaltan los corazones de los compatibles (y de las Xbox) con su nueva apuesta para el manido universo de los juegos de acción 3D. Y el resultado no podía ser más... mediocre. Pariah no es un mal juego, simplemente no destaca en nada.

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**  
Acción

**DESARROLLADOR**  
Digital Extremes

**EDITOR**  
Virgin Play

**PRECIO:** 39,95 € **PEGI:** +16

**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1.4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

**MULTIJUGADOR**  
Un mismo PC ☒ LAN 32 Internet 32

**WEB** [www.pariahgame.com](http://www.pariahgame.com)

Calemos el bisturí y vayamos por partes. Al comenzar tu aventura presencias una introducción que despierta tu curiosidad sobre el protagonista y su historia. Pero lo que podría ser un buen inicio se transforma en decepción debido a uno de tantos problemas que se asocian a las conversiones. Preparado para Xbox y ser visto en televisión, su baja resolución y

los bordes cortantes de sus polígonos dañan a la vista.

Más allá de aspectos técnicos, la cuestión es que viajas en una nave espacial sobre la superficie de un planeta y, como no podía ser de otra manera, llegan los problemas. Recibes el impacto de un misil y la nave se precipita al vacío, pero tú sobrevives. Sorprendentemente, no eres un militar, como



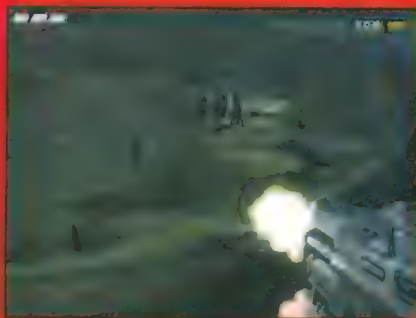
Te preparan una emboscada, qué miedo. Tú espera a que les entren las ganas de...



La inteligencia artificial de los enemigos tiene serias lagunas.



En un imitador que se precie no podían faltar los buggy made in Halo.



¡Os estoy disparando! Y ellos como si nada.  
¿Dónde está el botón de dar collejas?



El agua no refleja nada... ¿He dado un salto en el tiempo? Mi reino por un motor gráfico actual.

suele ocurrir en estos casos, sino un doctor de rostro, digamos... curioso. Buscas la carga perdida que no es otra que una chica de buen ver a la que han criogenizado por estar infectada por un poderoso virus (casi nada). Al encontrarla, ella te contagia su enfermedad (no de la forma que estás pensando).

A partir de aquí el argumento se difumina y se convierte en una mera excusa para ir correteando de un lado a otro matando a los enemigos que se cruzan en tu camino. Más o menos como el millón de juegos de acción desenfundada que han pasado por nuestras manos.

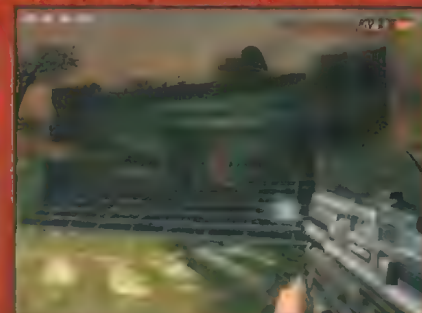
¿Y los gráficos? A primera vista lucen bien pese a sus paisajes demasiado rectangulares y faltos de polígonos. La iluminación destaca y las texturas pasan el aprobado con buena nota. Por su parte, los enemigos dan el pego. Lástima que, una vez muertos, desaparezcan como por arte de magia. Su presencia, por cierto, se hace bastante repetitiva, y su escasa variedad recuerda a los monótonos paisajes marronosos.

## Hay muchos detalles que hacen ver a Pariah como el hermano pobre de Halo

que tienes enfrente: un mal que aqueja habitualmente a los juegos en primera persona paridos para consola.

Los enemigos, de todas formas, no te pondrán en apuros pese a tu esquivia puntería, ya que su inteligencia puede medirse con el grosor de una uña. Su comportamiento habitual es esperar agachados tras lo que sea. Y lo que esperan es casi siempre la muerte. A veces, en lugar de rematarte cuando te tienen contra las cuerdas, prefieren correr hasta encontrar su escondite favorito. Tal vez el virus que transportas sea una gastroenteritis de galopante transmisión aérea. O, simplemente, la imponente planta zetaperiana del héroe sea demasiado para ellos. Sea como sea, la IA hace aguas.

Como premio a tu paciencia, los desarrolladores han incluido la opción de mejorar las



El modo multijugador no está mal, pero hay opciones mejores.

armas, pero, vamos, nada nuevo bajo el Sol. También dispones de vehículos, bien diseñados pero algo difíciles de controlar a través de fases demasiado lineales. De hecho, hay muchos detalles que hacen ver a Pariah como el hermano pobre de Halo.

El modo multijugador, bonito y barato, no levantará pasiones. Incluye bots y vehículos, pero pocos mapas. Los modos, los de siempre: A muerte, A muerte por equipos, Capturar la bandera, etc. Como complemento, el juego ofrece un editor de niveles muy sencillo de usar.

## MAESTRO Y DISCÍPULO

La fórmula de juego de Pariah no es nueva. El referente es Halo, aunque el juego ha acabado pareciéndose más a Breed, otro de los imitadores del título de Gearbox.

### HALO

El original, el bueno y el auténtico. Buena historia y, sobre todo, buena inteligencia artificial. Un rendimiento penoso y unos escenarios repetitivos y vacíos son su talón de Aquiles.



### BREED

Se quedó muy lejos de Halo. Gráficos y animaciones risibles, innumerables errores de programación y una inteligencia artificial aún más patética que la de Pariah acabaron con sus posibilidades de éxito.



## EN RESUMEN

6

Un juego discreto. Cuenta con gráficos aceptables, pero resulta soso y repetitivo, la inteligencia artificial es de risa y su aportación al género nula.

### LO MEJOR

- Buen rendimiento
- Totalmente traducido

### LO PEOR

- Repetitivo
- Corto
- La IA

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Breed



# Great Battles of World War II

## STALINGRAD

¿Es posible un juego de **estrategia militar en dos dimensiones** a estas alturas? Pues sí, *Stalingrad* es la prueba viviente. Un título de estrategia **correcto**, diseñado con profesionalidad, **pero al que le falta coraje** para dar carpetazo a muchos clichés del género.



POR X. PITA

**N**o mienten tus ojos. Diferenciar a la criatura de DTFGames de *Blitzkrieg* cuesta Dios y ayuda. No sólo porque los dos utilizan el mismo motor gráfico, también porque el tipo de partida (estrategia militar pura, sin concesiones) es el mismo en las calles de Estalingrado que en las campañas de *Blitzkrieg*

y todas su expansiones. Pero esto no es una nueva expansión de *Blitzkrieg* jamás anunciada. Tampoco un mod creado con profesionalidad. Es un juego de estrategia con todas las de ley. Se llama *Stalingrad* y viene, como otros tantos compañeros de generación, de la gélida Europa del este.

### HIJO DE UNA MISMA IDEA

Lo de que un juego insista en utilizar un motor en dos dimensiones a estas alturas del negocio comienza a parecer más una cuestión de tozudez que de puro y simple pragmatismo. Entendámonos. No tenemos nada contra los

motores gráficos que le hacen pensar a uno en épocas gloriosas para el género. Pero a día de hoy, cuando la estrategia ya ha asumido la tercera dimensión, seguir por el camino de las dos dimensiones se nos antoja casi incomprensible. Y es que la tecnología no es sólo un bonito traje con el que vestir a tu juego, sino que incide directamente en las posibilidades estratégicas de las batallas virtuales.

*Stalingrad* es un juego para pocos. Para muy pocos. Nadie puede discutir sus virtudes. Las tiene. Y muchas. De hecho, no tiene

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO**  
Estrategia

**DESARROLLADOR**  
DTFGames

**EDITOR**  
Planeta DeAgostini

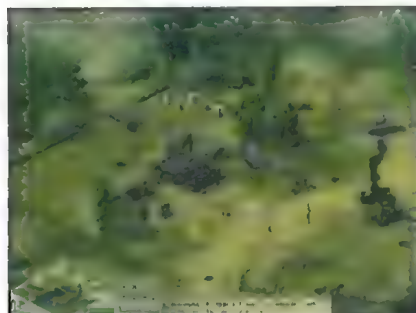
**PRECIO:** 19,95 € **PEGI:** +12

**IDIOMA** Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

**MULTIJUGADOR**  
Un mismo PC ☒ LAN ☒ Internet ☒

**WEB** [www.stalingrad-game.com](http://www.stalingrad-game.com)



El juego de DTFGames reproduce al detalle la batalla de Estalingrado.



Como le sucedió a Napoleón, puede que no te sienta nada bien el clima ruso.



Hay que alabar la labor de documentación. DTFGames saca un 9,9 en historia.



Tienes que ser muy fan de este tipo de juegos para decantarte por *Stalingrad*.



Los diseñadores han hecho los deberes. *Stalingrad* es un juego bien documentado.

precio como título capaz de reproducir en la pantalla lo vivido por el ejército alemán y soviético en las calles de la ciudad rusa. Su problema es otro. No que se parezca demasiado a *Blitzkrieg* y otros tantos. Es que apenas hay diferencia entre ellos.

En cualquier caso, DTFGames no pretende engañar a nadie. En las múltiples entrevistas que han concedido sus diseñadores, se ha hecho especial hincapié en que *Stalingrad* es un juego que no pretende ni innovar ni traer nada nuevo al género. Sus pretensiones son mucho más modestas: cubrir la batalla de Estalingrado.

El juego cuenta con dos campañas. Una, en la que manejas a las fuerzas del Eje intentando hacerse con la ciudad del Volga. Otra, en la que haces lo propio con el ejército bolchevique, que intenta repeler la invasión. Aunque las campañas pueden jugarse en el orden que desees, lo mejor sería que primero te decantases por los alemanes y después por los rusos. No es un capricho. Al estar concebido *Stalingrad*

como una especie de crónica virtual de la batalla, seguir un orden cronológico parece lo más lógico.

## HISTORIA INTERACTIVA

Si por algo destaca *Stalingrad* es por su rigor histórico. Se reproduce paso por paso la famosa batalla de la Segunda Guerra Mundial, en la que dos millones de personas perdieron la vida. En ese sentido, como crónica de la batalla, *Stalingrad* acierta de pleno. A cada partida le precede una explicación (con el clásico diseño de planos militares) que confirma todo el esfuerzo de documentación hecho por sus creadores.

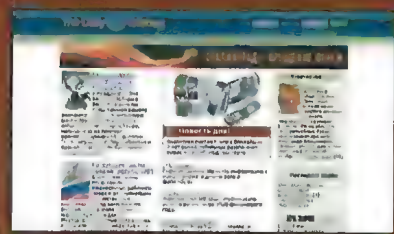
Y no es que se acaben ahí sus aciertos (la partida es lo suficientemente desafiante en todas sus misiones como para no tirar el juego por la ventana), pero es que DTF no se ha esforzado en absoluto por dotar a su juego de novedades suficientes como para interesar a cualquiera que no sea un devorador compulsivo de títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial.



No hay recursos. No hay gestión. Apachúgase con las unidades que te otorgan al inicio.

## LA COMPAÑÍA QUE SURGIÓ DEL FRÍO

DTFGames. Quizás no te suene este grupo de diseñadores, porque son nuevos en este negocio. En realidad, son una sección autónoma, por así decirlo, de The Daily Telefrag; de ahí el DTF de su nombre. En palabras de Petr Prohorenko, diseñador y guionista de DTFGames, "hace tres años decidimos que Rusia estaba preparada para una página web dedicada al desarrollo de videojuegos, así que comenzamos con The Daily Telefrag. Hace más o menos dos años, fundamos la Russian Game Developers Conference". Tras eso, llegó DTF, el estudio de desarrollo. Lo que Prohorenko define como un paso lógico. *Stalingrad* es su primer juego.



Así, *Stalingrad* pasará a engrosar las filas de los juegos de estrategia solventes y resueltos con profesionalidad, correctos, casi notables, pero que tanto por su falta de ambición como por la total ausencia de frescura en su propuesta se ahogará entre la marea imparable de juegos que proponen partidas demasiado parecidas.

## EN RESUMEN

6,5

*Stalingrad* no tiene precio como juego de estrategia militar pura o lección interactiva, aunque le pierde su falta de ambición.

### LO MEJOR

- > El rigor histórico
- > Acción dinámica
- > El precio

### LO PEOR

- > Poco original
- > Técnicamente desfasado

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

*Blitzkrieg* o *Sudden Strike*

# POOL:SHARK 2

*Pool:Shark 2* es uno de esos juegos de la vieja escuela perfectos para las noches de insomnio: te atrapan como una mala cosa y no te dejan ir a dormir. "Sólo una más..." se convertirá en tu frase de cabecera.

POR X. ROBLES

**A**l igual que Tom Cruise en *El color del dinero*, en *Pool:Shark 2* encarnas a un joven buscavidas que se saca un sobresueldo jugando al billar. Puedes retar a camioneros con gorra y camisa a cuadros, a chicas vestidas de cuero, a auténticos moteros... vaya, la fauna habitual que podrías encontrar en cualquier bar de carretera americano.

Más allá de esta anecdótica caracterización, el juego de Blade Interactive se presenta como un título bastante entretenido de Bola 8 y Bola 9. Si no estás familiarizado con estas dos modalidades de billar, no te preocupes, porque se ha añadido un modo muy útil: las partidas guiadas. Un maestro del tapete te va dando indicaciones



¡Vale, me rindo! ¡Cualquiera gana si jugamos a despistar!

## DATOS TÉCNICOS

### GÉNERO

Deportes

### DESARROLLADOR

Blade Interactive

### EDITOR

Herederos de Nostromo

PRECIO: 29,95 € PEGI: +3

IDIOMA Textos de pantalla

Voces

### REQUISITOS

Procesador

Mínimo

Memoria RAM

Tarjeta gráfica

### Recomendado

PIV 1 GHz

512 MB

64 MB

### MULTIJUGADOR

Un mismo PC

LAN

Internet

WEB [www.zoodigitalpublishing.com/site](http://www.zoodigitalpublishing.com/site)



Los controles son muy similares a los de *World Snooker Championship 2004*.

sobre cómo entronar las distintas bolas y te aconseja acerca del efecto y potencia para dejar la bola blanca bien situada. Lo más sorprendente del método ("Aprenda snooker en cuatro sesiones prácticas") es que realmente funciona, y en poco tiempo estás preparado para pasar al modo Estafa. Éste viene a ser el campeonato principal del juego, y en él tienes que apostar y ganar dinero para poder comprar accesorios varios, como bolas tuneadas, nuevos tacos, camisas, pantalones...

## TAPETE TUNEADO

Lástima que todo esto, que al principio tiene su gracia, se convierta luego en un adorno totalmente inútil; si te pones una camisa hawaiana y unos pantalones a rayas puede que tus poses sean de lo más molonas, pero no por ello tus tiros serán más efectivos.

De todos modos, lo más divertido de *Pool:Shark 2* son las partidas en el modo multijugador. Aunque el billar pueda parecer un deporte solitario, la verdad es que

es muy competitivo, y seguro que acabarás celebrando las victorias como si hubieses ganado la final de Roland Garros: tirado en el suelo y berreando al grito de "¡La bola entró!".

En definitiva, *Pool:Shark 2* no tiene gráficos espectaculares ni aporta nada especialmente original, pero es un juego divertido que puede entretener durante horas. Como los de la vieja escuela.

## EN RESUMEN

6

El juego que necesitas si estás harto de aburrirte en los tiempos muertos. Rápido y adictivo, sobre todo su modo multijugador.

### LO MEJOR

- Adictivo
- El precio

### LO PEOR

- Gráficos y animaciones flojas
- La música

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

*World Snooker Championship 2004*

# 7 SINS

Por mucho que *7 Sins* se presente como **la cara irreverente de *Los Sims***, poca sombra puede hacerle. Aun así, vale la pena ver cómo se las han apañado para hacer un juego algo más original de lo que se podía prever.

POR S. SÁNCHEZ



Aquí nadie se quita la ropa interior. Ya puedes desistir.

**E**l objetivo de *7 Sins* es sencillo: hacer que tu personaje se haga rico y famoso en la ciudad de Apple City por la vía rápida. Dominar el juego no supone mayor problema, ya que un breve tutorial te muestra lo básico, que es manejar una conversación, interactuar con los elementos de tu entorno y participar en minijuegos.

Al empezar sólo tienes acceso a tu casa y a una tienda de lujo en la que puedes empezar a ganar dinero. Ahí es donde debes aprender a desplegar tus encantos con las clientas. Cuando hablas con alguna, se te ofrecen varias opciones de diálogo. Debes descubrir cuáles son sus intereses para que vuestra relación vaya a más. Cuanto mejor es la relación, más fácilmente puedes obtener algo a cambio, y eso incluye el sexo.

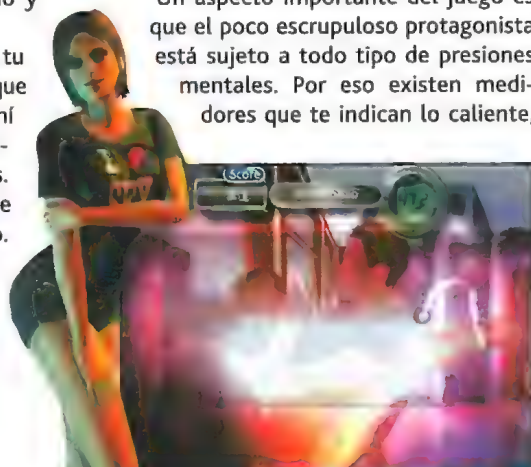
## EN TU CAMA O EN LA MÍA

Las relaciones entre personajes son uno de los pilares del juego, aunque, como sucede con los diálogos, el tono es menos adulto de lo que se podía prever. De hecho, *7 Sins* apuesta decididamente por

el sexo seguro, ya que en sus relaciones íntimas los protagonistas nunca se deshacen de la ropa interior. Además, si alcanzas la compenetración máxima con alguna de tus amigas, la galería de imágenes de la chica en cuestión que desbloqueas no es para echar cohetes.

Un aspecto importante del juego es que el poco escrupuloso protagonista está sujeto a todo tipo de presiones mentales. Por eso existen medidores que te indican lo caliente,

estresado y aburrido que está. Si alguno de estos medidores se desborda, verás lo que es perder el control. Para que esto no suceda, debes participar en una serie de minijuegos muy sencillitos que al principio dan algo de variedad a *7 Sins*. De todas formas, al cabo de unas cuantas horas de juego el único aliciente se reduce a descubrir cuál es el siguiente escenario en el que tu protagonista debe desenvolverse.



Las relaciones sexuales de *7 Sins* son un tanto descafeinadas.

## EN RESUMEN

5,5

Si te llama la atención, puedes darle una oportunidad. Su mecánica mediante diálogos y minijuegos es aceptable, aunque acaba haciéndose repetitivo.

### LO MEJOR

- El comportamiento del protagonista
- Algunos minijuegos

### LO PEOR

- Repetitivo
- Menos adulto de lo que promete

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...  
Partners o Singles

## DATOS TÉCNICOS

### GÉNERO

Estrategia

### DESARROLLADOR

Montecristo

### EDITOR

Atari

PRECIO: 19,95 € PEGI: +16

IDIOMA Textos de pantalla Voces

### REQUISITOS

	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

### MULTIJUGADOR

Un mismo PC LAN Internet

WEB [www.7sins-game.com](http://www.7sins-game.com)



Más vale que tengas una buena relación antes de dejar ver tus intenciones.

# HUNTING UNLIMITED 3

¿Jamás se te ocurriría tener la cabeza de Bambi presidiendo el salón? ¿Ni reconvertir al pobre Oso Yogui en alfombra? Tranquilo, no necesitas ser fan de *Jara y sedal* para divertirte con *Hunting Unlimited 3*. Aquí es todo virtual.

POR X. ROBLES

**S**i eres aficionado a los juegos de acción, es fácil que en más de una ocasión te hayas encontrado con un escenario en el que debías ponerte en la piel de un francotirador. Pues bien, la mecánica de *Hunting Unlimited 3* es muy parecida a la

de estos niveles, aunque en lugar de despachar mafiosos, robots o demonios, la pagas con ciervos, kudus o búfalos.

De buenas a primeras puede parecer algo complicado si lo tuyo con la caza no es vocacional. Pero no te preocupes, ya que las primeras misiones del modo Challenges (hay un total de 50 desafíos) están bastante guiadas. Te indican qué armas son las mejores, qué reclamos debes utilizar e incluso hacia dónde se mueven las presas. A medida que avanzas, la dificultad aumenta y vas pasando de disparar a inofensivos cervatillos a enfrentarte cara a cara con elefantes o leones. Nunca debes descuidar el buen pulso y la puntería.

## SIGILO Y SADISMO

También puedes salir de cacería en el modo Free Hunt o diseñar tus propios escenarios con el editor. Gozas de total libertad a la hora de elegir tu armamento (rifles, escopetas, pistolas, arcos...) y tus reclamos, que van desde orina de macho (sí, has



¡Una manada de bisontes! Qué bien, ya tenemos comida para un mes.

leído bien) hasta cuernos de reno. Si te ves con fuerzas, súbete al quad o al caballo y empieza a recorrer los inmensos y bonitos escenarios en busca de carne fresca. Si te da pereza, monta tu tienda de campaña, embadúrnate con mejunjes varios y quédate a la expectativa.

Aunque tanto el nivel gráfico como la jugabilidad son más que aceptables, al cabo de un tiempo puede hacerse monótono. Una de las carencias más destacables es que no puedes personalizar ni hacer evolucionar a tu cazador, como sí sucede en *Deer Hunter 2005*. Es imposible, por tanto, definir tu "estilo": sigiloso, rastreador, gran tirador... Además, *Hunting Unlimited 3* pide a gritos un modo on line decente. Aunque existe la posibilidad de competir en torneos a través de su página web, resulta tan complicado que mejor ni lo intentes.

## DATOS TÉCNICOS

### GÉNERO

Simulación

### DESARROLLADOR

SCS Software

### EDITOR

Friendware

PRECIO: 29,95 € PEGI: N/D

### IDIOMA

Textos de pantalla

Voces

### REQUISITOS

Mínimo

Recomendado

Procesador

PIII 800 MHz

P4V 1,8 GHz

Memoria RAM

256 MB

512 MB

Tarjeta gráfica

32 MB

64 MB

### MULTIJUGADOR

Un mismo PC

LAN

Internet

WEB: [www.huntingunlimited3.com](http://www.huntingunlimited3.com)



## EN RESUMEN

Estamos ante un muy buen simulador de caza. De todos modos, la poca profundidad del modo carrera y la falta de modo online acortan su vida enormemente.

### LO MEJOR

- Adictivo
- Divertido
- Buenos gráficos

### LO PEOR

- Algo monótono
- Sin modo multijugador

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

*Deer Hunter 2005* o *Hunting Unlimited 2*



A este kudu se le bajarán los humos en cuanto pulses el gatillo.



Si no puedes cargar con todas tus presas... penalización al canto.

# ¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?



Nº1



Nº2



Nº3



¿PODRÁS  
VIVIR SIN  
ELLA?

**PC LIFE**  
LA REVISTA DE JUEGOS

Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐

Nombre y apellidos

\_\_\_\_\_

Dirección

\_\_\_\_\_

Población

\_\_\_\_\_

C.P. \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ Fecha de nacimiento \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

Bienvenidas sean las reediciones si nos proporcionan **juegos de calidad a un mejor precio**. El paso del tiempo apenas ha pasado factura a los títulos que te comentamos a continuación. Claro que algunos son tan recientes que **ni siquiera peinan canas**.

## BATTLEFIELD VIETNAM

### DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción  
DESARROLLADOR: Digital Illusions  
EDITOR: Electronic Arts  
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004  
PRECIO: 19,95 €



**B**attlefield Vietnam supo conservar y mejorar muchas de las virtudes que habían hecho previamente de *Battlefield 1942* uno de los referentes de la acción multijugador. De hecho, las principales diferencias entre los dos son el motor gráfico y el marco en el que se desarrolla la acción, que pasa de los escenarios de la Segunda Guerra Mundial a las selvas de la Guerra de Vietnam.



Las mejoras gráficas de esta secuela se agradecen especialmente en un escenario en el que la frondosa vegetación sirve de camuflaje natural para que dos bandos se enfrenten por el control de una serie de bases.

*Battlefield Vietnam* también ofrecía algo más de variedad en las distintas clases de infantería. Respecto a los vehículos, el cambio de época se notaba sobre todo en los aéreos: los aviones son mucho más rápidos que los del original, pero las grandes estrellas de esta entrega son los helicópteros, que brindan los mejores momentos del juego. Sus posibilidades son tan ricas que se bastan y se sobran para aportar un nuevo componente estratégico.



## SACRED

### DATOS TÉCNICOS

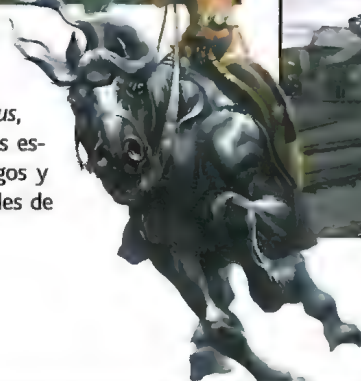
GÉNERO: Rol  
DESARROLLADOR: Ascaron  
EDITOR: FX Interactive  
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004  
PRECIO: 9,95 €



**S**acred se convirtió rápidamente en un título muy respetado por la comunidad rolera. El motivo: aunque descuidaba algunos aspectos técnicos, resultaba tremendamente adictivo y dinámico. En él, debes encarnar a uno de los seis personajes disponibles para recorrer un territorio enorme, resolver decenas de misiones y acabar con miles de enemigos.



Esta reedición incorpora la expansión *Sacred Plus*, que aporta nuevos escenarios y enemigos y todas las novedades de la versión 1.8.3.



## CYCLING MANAGER 4

### DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Deportes  
DESARROLLADOR: Cyanide  
EDITOR: Friendware  
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004  
PRECIO: 9,95 €



**M**ientras esperas la quinta entrega de *Cycling Manager*, puedes disfrutar a un módico precio de la anterior. Dejando a un lado la anodina simulación de las carreras y el algo cuestionable apartado técnico, el título de Cyanide ofrece un sólido apartado de gestión, un trato de la información exquisito y una interfaz de lo más manejable.



## TRAINZ 2004: EDICIÓN DE LUJO

### DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación  
DESARROLLADOR: Auran  
EDITOR: Friendware  
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004  
PRECIO: 29,95 €



**S**i todavía recuerdas con añoranza aquellas jornadas de Ibertren, difícilmente podrás resistirte a los encantos de este título. En esta entrega de la saga *Trainz* dispones de un ciclón de opciones para montar tu propia red ferroviaria sin salir de casa.



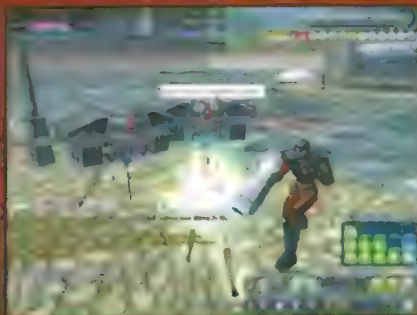
## LA OPORTUNIDAD DEL MES

# CITY OF HEROES

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO:** Rol online  
**DESARROLLADOR:** Cryptic Studios  
**EDITOR:** Friendware  
**AÑO DE PUBLICACIÓN:** 2005  
**PRECIO:** 19,95 €

★★★★★



**E**ste título ha rebajado su precio en un visto y no visto, probablemente porque las ventas no han sido las esperadas. Y eso que se trata de un juego de gran calidad, aunque la competencia en el género del rol online es hoy por hoy feroz. Esta rebaja llega en un buen mo-

mento, cuando ya es posible descargarse la expansión *Colosseum*.

Tu misión en el juego es crear un superhéroe a partir de múltiples posibilidades de personalización para enfrentarte a interminables hordas de villanos. Cientos de jugadores se unirán a ti, todos ellos dotados de habilidades y poderes especiales que los harán únicos.

Si bien a la larga la mecánica puede resultar algo monótona, se trata de un juego estable, convincente y con buen aspecto, lo que no es poco. Con la nueva expansión, *City of Heroes* constituye una opción a tener en cuenta

## LOS SIMS: SUPERSTAR

**GÉNERO:** Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

Una de las expansiones para *Los Sims* con más sustancia. No sólo por la gran variedad de objetos y la buena noticia que supone ver multiplicadas las situaciones y metas, sino por las mejoras técnicas. El rendimiento general del juego cotiza al alza, casi tanto como puede hacerlo tu nivel de popularidad gracias a esta expansión. ★★★★★



## LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES

**GÉNERO:** Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

Si ya era complicado controlar los devaneos de seres humanos, imagina tener que diplomarte en el arte de la horticultura y el cuidado de animales. Aparte de todo tipo de fieras y plantas, encontrarás 125 objetos nuevos y cinco profesiones adicionales. ★★★★★



## LOS SIMS: MAGIA POTAGIA

**GÉNERO:** Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

Cualquier excusa es buena para satisfacer a los fans de la saga. En esta ocasión las novedades son escasas, pero la inclusión del nuevo barrio, Ciudad Mágica, te deparará sorpresas divertidas como los duelos mágicos. Sólo para incondicionales. ★★★★★

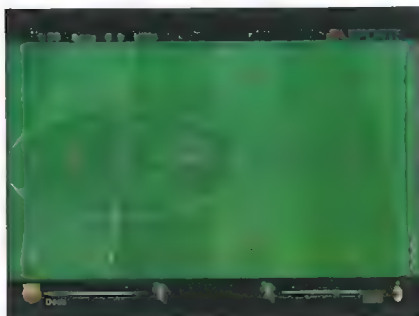


# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

### DATOS TÉCNICOS

**GÉNERO:** Deportes  
**DESARROLLADOR:** Electronic Arts  
**EDITOR:** Electronic Arts  
**AÑO DE PUBLICACIÓN:** 2005  
**PRECIO:** 19,95 €

★★★★★



**N**o, la ficha no está equivocada. Al igual que pasa con *City of Heroes*, este *UEFA Champions League* salió hace apenas tres meses y ya lo tienes en línea económica. En realidad, sin ser un juego flojo, no despertó el interés de muchos aficionados porque se parecía demasiado a su hermano mayor, el último *FIFA*.

El efecto Cinemascope en forma de bandas negras horizontales más que agradar, molesta. Tampoco parece de recibo la desaparición del radar de pantalla. Sin embargo, ciertos retoques en los saques y en el juego aéreo mejoran levemente la jugabilidad. Además, la ambientación está más lograda: aparte de los cánticos, una cámara seguirá los gestos del entrenador, al que podrás personalizar. Lo más destacable, el Modo Temporada con objetivos. A este precio, la compra del juego es más que recomendable.

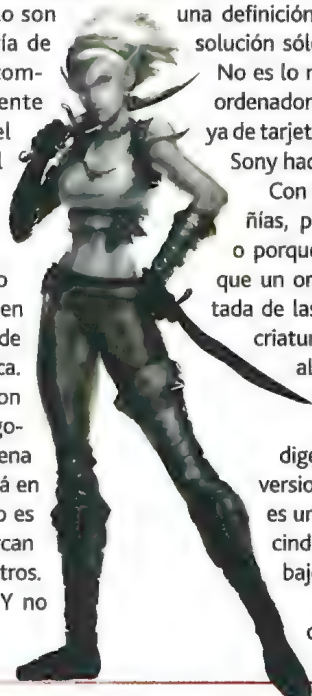
## Acción

M. GONZÁLEZ

### El duro y las pesetas

Tienen razón los que dicen que nadie da duros a cuatro pesetas (sí, la peseta, ¿te acuerdas?). Más bien suele ocurrir al revés, y con mucha frecuencia. Un brillante ejemplo son las conversiones, en su mayoría de PlayStation 2, con las que las compañías bombardean últimamente al indefenso PC. En concreto, el género de acción tal vez sea el más afectado por este bombardeo inmisericorde de productos multiplataforma.

De acuerdo, los gráficos no lo son todo. Un juego depende en primer lugar de su concepto y de cómo éste es llevado a la práctica. Si es divertido, es divertido con cuatro o con un millón de polígonos. Pero tampoco demos por buena esa mentira de que la belleza está en el interior, porque el nivel gráfico es uno de los elementos que marcan diferencias entre unos juegos y otros. Las apariencias tienen su peso. Y no siempre engañan.



No es lo mismo un juego con *shaders* que sin *shaders*, con texturas mapeadas de nueva generación que con otras más planas que una tabla de planchar. No es lo mismo una definición fotográfica que una resolución sólo aceptable para miopes.

No es lo mismo, en definitiva, un ordenador de gama alta con una joya de tarjeta gráfica que la negra de Sony haciendo lo que puede.

Con todo, algunas compañías, por pereza, por avaricia o porque pueden, han decidido que un ordenador y la más limitada de las consolas actuales son criaturas a las que se puede alimentar de igual manera. Por eso nuestros equipos sufren esa indigestión de supuestas conversiones que todo lo que traen es una caja nueva y lo imprescindible para que funcionen bajo Windows.

¿Estrategia empresarial o simple jeta?

## El Apunte

### ¿HABEMUS NUKEM?

La noticia vaga por la Red. No lo podremos ver en el E3, pero aseguran que saldrá en 2006. Nadie se lo cree del todo, pero si que parece que el título de desarrollo más largo de la historia podría estar acabado algún día, concretamente para el décimo aniversario de *Duke Nukem 3D*. Esperemos que sea antes del próximo cambio de Papa.

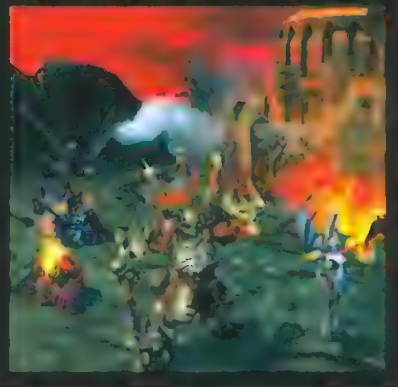


**Algunas compañías han decidido que a ordenadores y consolas se les puede alimentar de igual manera**

## El Apunte

### ■ QUE SIGA LA SAGA

Es una de esas series que ya más bien huelen a naftalina, pero *Heroes of Might & Magic* se resiste a tocar las campanas de réquiem. Parece que el relanzamiento de la serie se hará por todo lo alto. *Might & Magic* cumple 20 años y se celebra con la edición de un nuevo capítulo, *Heroes of Might and Magic V*, desarrollado por Nival.



**La estrategia apuesta por escenarios que van más allá de los hijos bastardos de *Age of Empires***

## Estrategia

X. PITA

### Caminos alternativos

Que vende lo retro, el guiño a lo cutre, al cine de artes marciales o los monstruos gigantes a la japonesa, lo sabemos todos. Y también tipos avisados como Quentin Tarantino, capaces de convertir su onanismo cinematográfico en joya del celuloide aclamado por todos.

Pero quién nos iba a decir a nosotros, a veces escépticos redactores de videojuegos embarcados en la búsqueda de la originalidad, que el amante de lo *vintage* y lo bizarro iba a tener un sitio entre píxeles y estrategia. Y, ya de paso, para refrescar el panorama.

Por eso sorprende comprobar todo el interés que ha despertado un modesto juego como *They Came from Hollywood*. Prensa y público se han volcado con el título de Octopus Motor, tal vez por la simpatía que siente el personal por el cine de ciencia ficción catastrófica que tocó techo allá por los 50-60 y por la necesidad

que tiene un género, la estrategia, de evitar caminos demasiado trillados.

Es esa misma razón, la originalidad y lo diferente de su planteamiento, lo que caracteriza a *The Movies*, aunque en este caso el juego esté firmado por un gurú del género que necesita volver a con-

firmar su solvencia, el ahora decepcionante Peter Molyneux, y no por unos recién llegados a esta arena virtual. Poco a poco, parece que la estrategia vuelve a apostar por escenarios que van un poco más allá

de la enésima relectura de *El Señor de los Anillos* o los hijos bastardos de *Age of Empires*. Juegos que, en su modestia, no tendrán mucho que hacer contra lo nuevo de Ensemble Studios pero que nos vuelven a demostrar que el matrimonio entre cine, cultura pop y videojuego no se queda sólo en recrear las escenas del gran taquillazo veraniego.



## Un icono del pasado

**L**ejos quedan ya los días de gloria de *Tomb Raider*. Otrora estandarte de los juegos de aventuras y plataformas, la saga protagonizada por Lara Croft ha ido perdiendo calidad y adeptos a partes iguales hasta quedarse en apenas nada. Y no parece que las cosas vayan a cambiar en un futuro inmediato.

*Legend*, la recientemente anunciada séptima entrega, huele a fracaso. Tal vez no en ventas, porque el marketing tiene mucho poder y los diseños del mercado son tan caprichosos como imprevisibles, pero sí en términos de inventiva y capacidad de sorpresa. Los escasos detalles que se conocen del juego (casi todos ellos filtrados a través de la página oficial, [www.tomb-raider.com](http://www.tomb-raider.com)) dejan entrever un título continuista, de aspecto anticuado y que vuelve a anteponer un detalle tan secun-

dario como el encanto de su protagonista a la jugabilidad. Una Lara Croft menos escultural, dotada de una complexión más acorde con nuestros tiempos, con "texturas realistas, detallados rasgos faciales, ojos muy vivos y movimientos fluidos", tal y como reza la entusiasta nota de prensa.

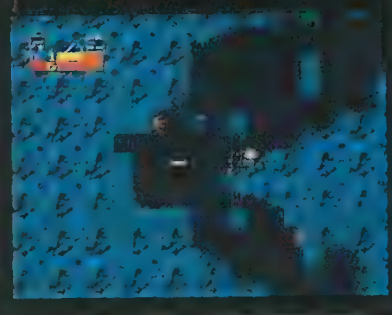
Sin capacidad de sorpresa alguna y con una más que evidente falta de interés por crecer, *Tomb Raider: Legend* lo tendrá difícil. El trono de los juegos de aventuras tiene ahora un nuevo y sólido dueño (*Prince of Persia*) y aquellos usuarios (millones) que a mediados de los 90 se dejaron cautivar por Lara Croft son en la actualidad jugadores habituales que necesitan más argumentos que los voluminosos atributos de la protagonista para volver a morder el anzuelo. Veremos.



## EL APUNTE

### ■ TALENTO JAPONÉS

La sensación está en la Red. *Doukutsu* (aquí llamado *Cave Story*) es probablemente uno de los mejores juegos freeware aparecidos jamás, sobre todo por cómo mezcla en un único contexto elementos de *Metroid*, *Zelda* y *Rick Dangerous* para ofrecer una experiencia profunda y sorprendente. Podrás descargarte el juego más el parche de traducción en <http://agtp.romhack.net/doukutsu.html>.



**La explosiva Lara Croft se niega a crecer y *Tomb Raider: Legend* se resentirá sin remedio**

J. J. CID

## EL APUNTE

### ■ SACRILEGIO

Tras una campaña de lanzamiento y una edición sobresalientes por parte de FX Interactive, *Sacred*, el llamado a ser heredero indirecto de *Diablo*, ha perdido parte del crédito conseguido en su momento. Sus servidores están semivacíos; las actualizaciones arreglan sus fallos a cuentagotas y empieza a cundir el desánimo entre sus incondicionales. Esperamos que el lanzamiento de *Sacred Premium* reconduzca la situación.



**No está mal que el Ministerio de Educación y Ciencia quiera dar información sobre el rol**

## Rol

### Rol con talante

**U**no de los lectores habituales de esta columna se puso en contacto conmigo hace unos días para recomendarme que entrase en la página del Ministerio de Educación y Ciencia y me leyese lo que allí se dice sobre los juegos de rol.

La verdad es que no le hice caso. No tenía grandes expectativas. Hastiado de informes alarmistas y prensa amarilla, esperaba otro panfleto dedicado a padres en estado de alarma continua, en absoluto información veraz sobre una forma de ocio alternativa. Pero mi lector e informador volvió a ponerse en contacto conmigo para preguntarme qué pensaba de la página, así que no tuve más remedio que leerla. El enlace es éste: [www.cnice.mecd.es/recursos2/estudiantes/jovenes/op\\_11.htm](http://www.cnice.mecd.es/recursos2/estudiantes/jovenes/op_11.htm).

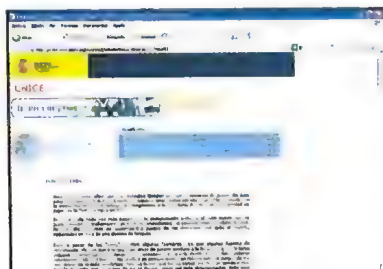
Tras una primera lectura, me llamaron la atención los apartados titulados "Aportaciones de estos jue-

gos" y "Los siete mitos sobre los juegos de rol".

El primero trata de los valores positivos que el autor le encuentra a estos juegos (esto es novedad) y el segundo, sobre una serie de "mitos" o falsas informaciones habituales que no sé de dónde han sacado. Ciertamente es que desmiente toda esa ristra de "mitos" con argumentos razonables, pero algunos de ellos más bien parecen fruto de la fértil mente de los empleados del Ministerio. ¿O es que acaso alguien piensa de verdad que con el rol se aprende a lanzar hechizos reales?

No está mal que este Ministerio quiera dar información sobre una forma de ocio como otra cualquiera que a algunos parece esotérica.

Lo que ya no está tan bien es que la información esté aparcada en un rincón de la web, no parezca rigurosa ni muy contrastada y, sobre todo, haya sido redactada con un exceso de "talante" tan empalagoso como ineficaz.



DEPORTES

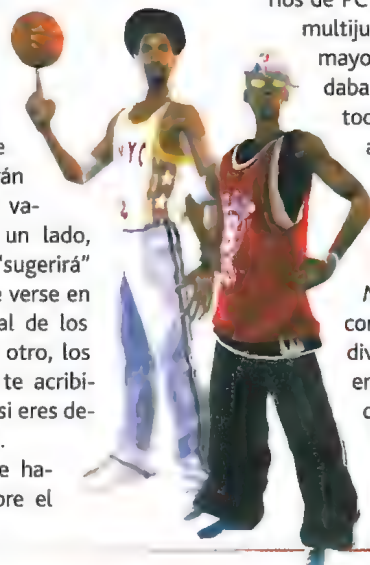
X. ROBLES

## Los peceros no la saben meter

Una de las noticias recientes que más me han llamado la atención es que la Universidad Politécnica de Hong Kong ha desarrollado un juego, *Soccer Referee*, en el que controlas al árbitro. Como lo oyes, tu sueño hecho realidad: ya podrás ser como Brito Arceo. Bromas aparte, en este juego podrás pitar fueras de juego, amonestar jugadores, señalar faltas, anular goles... Tus decisiones, como no podía ser de otra manera, estarán condicionadas por varios factores: por un lado, la Mafia, que te "sugerirá" qué resultado debe verse en el luminoso al final de los 90 minutos, y por otro, los espectadores, que te acorralarán a botellazos si eres demasiado descarado.

Proyectos así me hacen reflexionar sobre el

rumbo que están tomando los videojuegos deportivos en PC. Los simuladores actuales alcanzan con frecuencia altas cotas de calidad técnica, pero apenas encontramos algo innovador, original. Además, en el 90% de los casos, son conversiones directas de juegos consoleros. Hace unos años, esta tendencia se podía entender: pocos usuarios de PC tenían pads. Por tanto, el modo multijugador, que es el corazón de la mayoría de los juegos deportivos, quedaba anulado. Pero, ¿y ahora? Casi todo el mundo tiene una conexión a Internet más o menos rápida, y el juego on line ofrece posibilidades ilimitadas, sobre todo en los títulos más arcade. Peleas con apuestas en *Fight Night Round 2*, partidos de tres contra tres en *NBA Street* o en el divertido *Soccer Slam*... Espero que en breve alguna de las grandes compañías nos sorprenda con un título innovador que rompa con el tópico de que "los peceros no la saben meter".



### EL APUNTE

#### JUGAR A OTRO BAR

Sega ha decidido no publicar *World Snooker Championship 2005* en nuestro país. Después de ponernos la miel en los labios, la mítica compañía ha cancelado el título sin dar más explicaciones, aunque sin duda se ha debido a sus pobres expectativas de venta. Los amantes del snooker tendremos que optar por *Pool Shark 2* o seguir enganchados a Eurosport si queremos ver a O'Sullivan y compañía.



**Espero que en breve alguna de las grandes compañías nos sorprenda con un título innovador**

J. FONT

### EL APUNTE

#### POTENTES Y MATONES

Buka ha anunciado el lanzamiento, a finales de año, de *Hard Truck: Apocalyptic War*. Se trata de un juego al más puro estilo Mad Max en el que podrás encarnar a un conductor de camiones. Sus creadores prometen que aunarà espectáculo tridimensional y variedad de situaciones al estilo *Driv3r*.



**Un juego de carreras puede sobrevivir con ideas trilladas e incluso sin nada parecido a un argumento**

### CARRERAS

## La evolución de la especie

Está claro que los gustos cambian y las percepciones evolucionan. En el mundo de las carreras virtuales, lo que se lleva ahora son las competiciones reales y el espíritu callejero del *tuning*. Esta súbita moda ha hecho que se aparquen momentáneamente juegos de otro tipo que proliferaban hace unos años, como *Motocross Madness*, *4x4 Evolution*, *Destruction Derby* o *Interstate '82*. Estos cuatro títulos representan un tipo de entretenimiento alternativo y rico en posibilidades que ahora se echa algo de menos. Además, aportaban ideas frescas y puntos de partida originales. Ahora parece que todo se limite a juegos en que se trata de acumular prestigio, dinero y mejoras en tu vehículo. O en su defecto, ponerte en la piel de un piloto de competición real y seguir su carrera hasta la cumbre.

Por suerte, un juego de carreras puede sobrevivir con ideas trilladas e incluso sin nada parecido a un argumento. La calidad de la conducción, las opciones del juego o el número de circuitos y vehículos suelen ser incentivos suficientes

para enganchar al jugador. El reto de ser el más rápido es un poderoso aliciente.

Sin embargo, no estaría de más que volvieran a desarrollarse títulos centrados en otro estilo de juego. Por ejemplo, de motocross, carreras de 4x4 o enduro en escenarios abiertos. Juegos en que no haga falta que una calzada te marque el trazado. Parece que cada vez hay menos aficionados a estos deportes campestres. Los gustos cambian, y parece que todos nos hemos vuelto felices urbanitas ávidos de prestigio y *tuning*. Al menos, de momento.



## SIMULACIÓN

## Volar como un buitre

Con el lanzamiento de *Condor: The Competition Soaring Simulator* ([www.soaringsim.com](http://www.soaringsim.com)), tenemos por fin una aproximación seria a la faceta de la aviación más romántica y atractiva, el vuelo a vela. Aunque han existido algunos intentos previos de simular esta forma de vuelo, como *Der Segel Flug Simulator* ([www.sfsfc.de](http://www.sfsfc.de)), *Silent Wings* ([www.silentwings.no](http://www.silentwings.no)), *Sailors of the Sky* ([www.sailorsofthesky.com](http://www.sailorsofthesky.com)) e incluso una modificación del recurrente *MS Flight Simulator* ([www.virtualsoaring.org](http://www.virtualsoaring.org) y [www.fsglider.de](http://www.fsglider.de)), por alguna razón, esta interesante modalidad nunca ha terminado de cuajar entre los aficionados.

Y eso que el vuelo a vela virtual no carece de emociones. Al contrario, para poder salir victorioso en competiciones en red, son necesarias grandes dosis de audacia, buen juicio, habilidad, y, sobre todo, conocimientos. Estas cualidades son las mismas que caracterizan a un buen piloto de combate virtual, tal vez la modalidad más practicada

de este hobby. Siendo así, parecería lógico que a los pilotos virtuales a los que gusta el combate disfrutasen también el vuelo a vela virtual. De hecho, diríamos que así es, pero la falta de interés de las grandes compañías por estos productos hace que la mayoría de los aficionados ignore su existencia.

El vuelo a vela virtual constituye una relajante alternativa para todos aquellos que se quieran olvidar un rato de los combates o viajes. Y de paso, afina nuestras habilidades de vuelo.



## EL APUNTE

### ■ HORROR DE HORRORES

Con *Silent Hunter 3*, llega a la simulación el insufrible sistema anticopia Star Force. Son muchos los usuarios que han comprado este simulador para descubrir después que no se instala o crea graves errores en el sistema operativo. Este dispositivo está consiguiendo que los legos en temas hackerianos se doctoren a toda prisa en el arte de buscar cracks para poder jugarlo en paz.



**Si te quieres dedicar al vuelo virtual a vela en Red, necesitarás grandes dosis de audacia**

## EL APUNTE

### ■ TENEMOS UNO

*Guild Wars* ya está disponible en España. Quiero resaltar esta noticia porque muchos lectores me piden que les recomiende un juego on line al que se pueda jugar sin pagar cuota. Los que había hasta ahora eran más bien modestos, pero *Guild Wars* sí vale la pena. Compruébalo en nuestro análisis. A ver si cunde el ejemplo y empiezan a editarse buenos juegos de este tipo sin cuotas.



**Increíble, *The Matrix Online* no lleva incorporada ninguna opción para cancelar la cuenta**

## ON LINE

## El derecho a cancelar dignamente

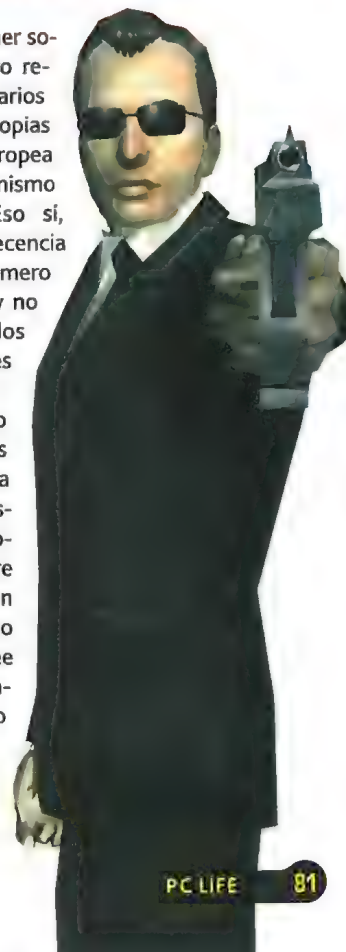
Ya decía la madre de Forrest Gump que la vida es como una caja de bombones y nunca sabes lo que te va a tocar. El bombón amargo de turno le ha tocado esta vez a muchos jugadores de *The Matrix Online*, que se están encontrando con problemas que no parecen propios de una compañía seria y competente como Monolith.

Como juego de rol multijugador masivo, *The Matrix Online* es criticable desde muchos puntos de vista, sobre todo si lo comparamos con los pesos pesados de la competencia, mucho más profundos, bien estructurados y vistosos. Por ello, no debería sorprender a nadie que muchos jugadores se den de baja de sus servidores una vez expirado el periodo de prueba gratuito.

Pues bien, aunque cueste creerlo, el juego no lleva incorporada ninguna opción que permita cancelar la cuenta. Ni siquiera se puede hacer desde la página web destinada a la gestión de cuentas del usuario. Así que, si alguien quiere darse de baja, debe hacerlo mediante llamada telefónica. Pensábamos que sería una prioridad

para Monolith poner solución a esto, pero resulta que los usuarios de las primeras copias de la versión europea deben seguir el mismo procedimiento. Eso sí, han tenido la decencia de facilitar un número del Reino Unido y no de Estados Unidos para los jugadores de esta versión.

Se trata de algo sin precedentes y fuera de toda lógica, así que esperamos que Monolith demuestre flexibilidad y buen juicio permitiendo a quien lo desee darse de baja on line en un futuro próximo. Es lo menos que se les puede pedir.



S. SÁNCHEZ

# EN EL DISPARADERO

## La mala prensa de los videojuegos

Paguemos con la misma moneda, la exageración. Desde los tiempos del Santo Oficio no se vivía una persecución tan apabullante y avasalladora como la que en los últimos años están sufriendo los videojuegos por parte de algunos medios de comunicación. En las siguientes líneas te contamos cómo está el patio.

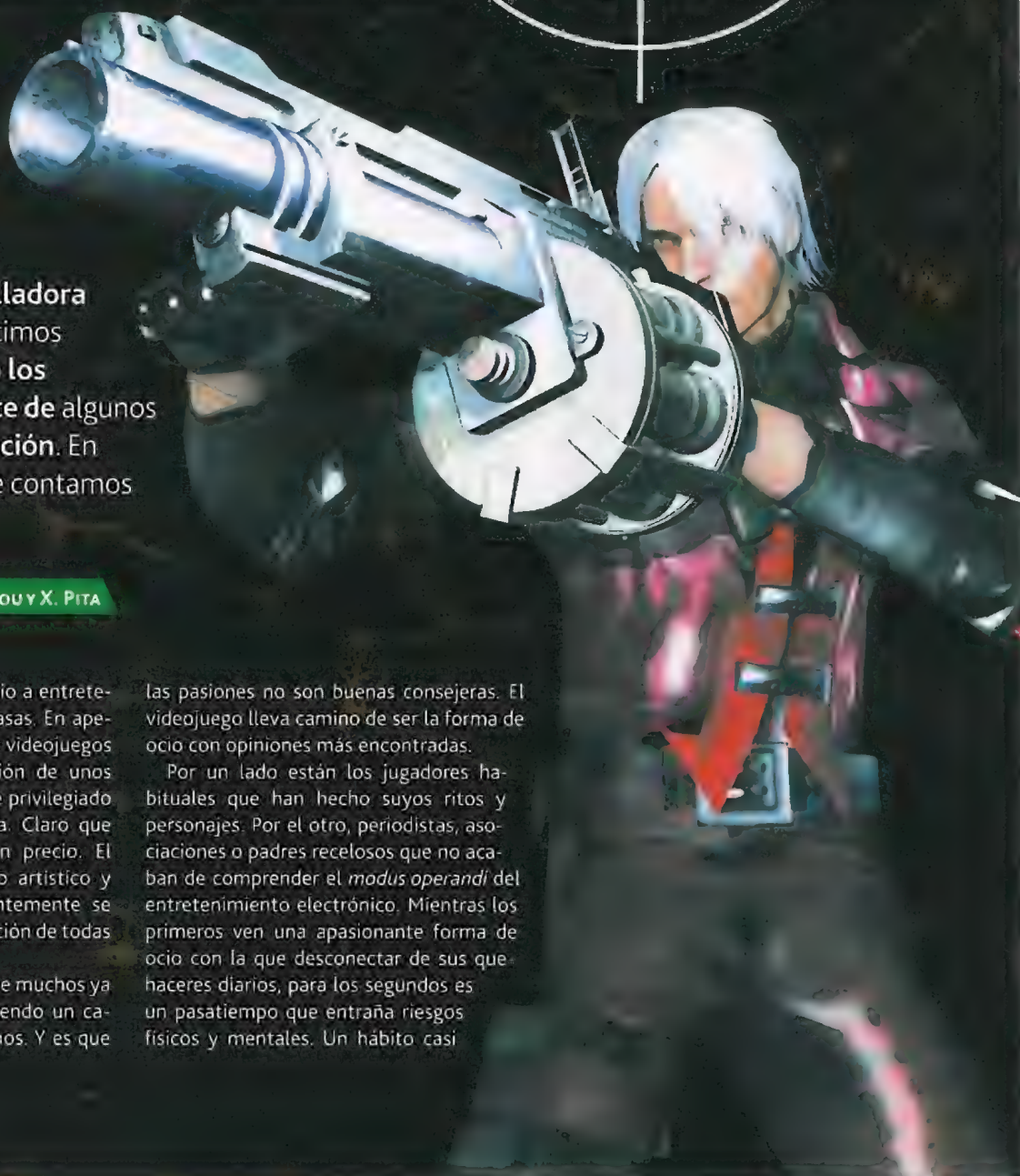
POR G. MASNOU Y X. PITA

**D**e producto minoritario a entretenimiento para las masas. En apenas treinta años, los videojuegos han dejado de ser la diversión de unos pocos para ocupar un lugar de privilegiado protagonismo en el día a día. Claro que tanto protagonismo tiene un precio. El mundo del juego crece en lo artístico y en lo comercial y consecuentemente se convierte en el centro de atención de todas las miradas.

La puesta de largo de eso que muchos ya llaman *octavo arte* no está siendo un camino de rosas. Ni mucho menos. Y es que

las pasiones no son buenas consejeras. El videojuego lleva camino de ser la forma de ocio con opiniones más encontradas.

Por un lado están los jugadores habituales que han hecho suyos ritos y personajes. Por el otro, periodistas, asociaciones o padres recelosos que no acaban de comprender el *modus operandi* del entretenimiento electrónico. Mientras los primeros ven una apasionante forma de ocio con la que desconectar de sus quehaceres diarios, para los segundos es un pasatiempo que entraña riesgos físicos y mentales. Un hábito casi





¿Jugar asiduamente puede afectar a tus migrañas?

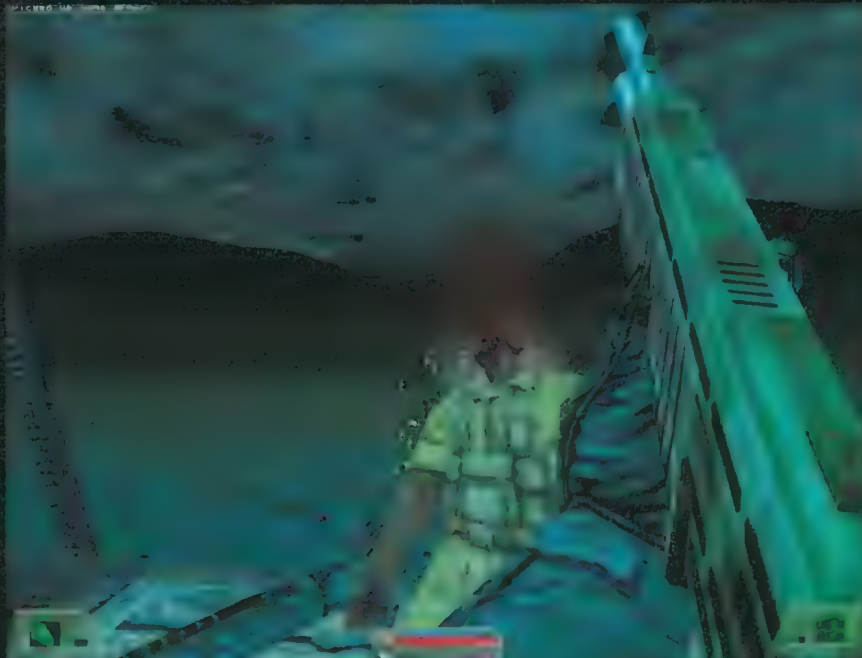
tan peligroso y adictivo como la droga o el alcohol. Opiniones así de divergentes no parecen condenadas a entenderse.

#### MEDIOS Y OPINIÓN

En gran número de casos, la parcialidad y cierto tono moralista afloran cada vez que se habla de videojuegos en televisión, radio, periódicos o Internet. Y el desconocimiento. Seamos claros. Como cualquier otra forma de ocio (cine, música o literatura), el videojuego funciona como válvula de escape. Oficinistas, ejecutivos, obreros o estudiantes juegan para distraerse con historias que muchas veces se nutren de la violencia y/o el sexo.

Con tan delicados ingredientes en la ecuación, no debe extrañar que uno se encuentre con artículos de dudoso rigor periodístico. Textos cortados por el patrón del histerismo como el publicado en el diario *La Razón* en el que se aseguraba que "el 50 por ciento de los jóvenes jugadores reconoce haber tenido algún encontronazo debido a su adicción. El 21,4 sufrir alguna bronca en el entorno escolar; el 20,6% discutir con sus padres".

Sumémosle a eso la descontextualización más atroz ("Por la módica cantidad de 8.500 ptas., el niño ensaya y aprende



Las desmembraciones están al orden del día en *Soldier of Fortune*.

múltiples formas de matar", se aseguraba desde *Ecodesarrollo Gaia*) e incluso la discriminación, como queda palpable en este ejemplo extraído de *El Correo Digital*: "Los niños y adolescentes que leen al menos media hora a la semana y realizan deberes diariamente son menos agresivos, mientras que son más violentos cuanto más televisión y videojuegos consumen".

**El videojuego lleva camino de ser la forma de ocio con opiniones más encontradas**

#### EL RESPONSABLE DE SUS ERRORES

Amparados en sucesos trágicos (el tristemente famoso caso del parricida fan de *Final Fantasy VII* o la matanza de Columbine cometida por fervientes seguidores de *Doom*), los medios hablados y escritos apuntan de tanto en tanto al videojuego como último responsable. ¿Resultado? Todo lo

que huele a ocio electrónico suele ser rechazado de plano por la sociedad más conservadora.

Según Daniel Gómez Cañete, profesor de Cultura de los Videojuegos en la Universidad Politécnica de Cataluña, la visión apocalíptica que los medios de comunicación tienden a difundir del videojuego se debe a "pura ignorancia en primer lugar, y después al miedo. Los videojuegos e Internet son competencia directa". Para Gómez Cañete no existe relación directa entre violencia juvenil y videojuegos. "Otra cosa es que nuestra sociedad sea violenta", apunta. "Es un problema general de nuestras sociedades, que se refleja en los videojuegos como efecto, no como causa".

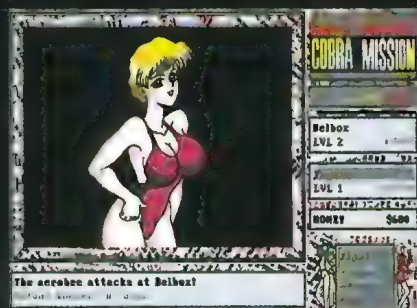
Gran parte de los medios de comunicación apuntalan sus noticias sobre informes. Exámenes llevados a cabo por médicos, psicólogos, educadores o asociaciones por



*Final Fantasy* estuvo en el punto de mira de la opinión pública.



Violencia, escándalo y poca diversión en un juego como *Postal 2*.



Muchos usuarios adultos quieren juegos adultos, como *Cobra Mission*.

la defensa de los derechos humanos (como *Amnistía Internacional*). Se da la circunstancia de que la mayoría de los profesionales no ha tenido contacto directo con el mundo de los videojuegos.

Según Daniel Gómez Cañete, dichos informes son, cuando menos, "poco fiables". Y da ejemplos. En su última denuncia contra la violencia virtual, *Amnistía Internacional España* incluía en su particular lista negra un videojuego que llamaba a la reflexión sobre el terrorismo y la forma de combatirlo desde Occidente. Pues bien, ese mismo videojuego fue recomendado por la propia *Amnistía Internacional* en Estados Unidos como todo un ejemplo a seguir. A la hora de buscar una razón a hechos tan llamativos como éste, Gómez Cañete da una rotunda opinión: "A las ONG les puede el marketing tanto como a la Coca-Cola".

## REGULACIÓN CONTRA LA VIOLENCIA

El mismo informe provocó en su día serias críticas por parte de Carlos Iglesias, secretario general de la Asociación Española de Software de Entretenimiento (ADESE), que aseguraba que "sólo un dos por ciento de los juegos presentes

El PEGI evita que juegos como *Still Life* lleguen a las manos de un menor.

en los comercios tienen contenidos para adultos". Las cifras hablan por sí solas: Teniendo en cuenta que en España se distribuyen alrededor de 2.500 videojuegos, este dato reduciría a 50 el número de productos que, por sus contenidos (alto nivel de violencia, sexo, consumo de drogas, entre otros), no están recomendados para menores de edad.

A juicio de Iglesias, es "extremadamente alarmista" declarar que la mitad de los videojuegos violan los derechos humanos. Según el responsable de esta asociación, el estudio "desenfocaba la realidad porque los videojuegos no tienen unos contenidos

más o menos violentos que los que aparecen en los medios de comunicación, como la televisión o el cine".

Para combatir situaciones como la vivida en diciembre del año pasado, ADESE se ha adherido al código de autorregulación internacional PEGI (Pan European Game Information). Sus críticos afirman que se trata de un código voluntario y que no todas las empresas están suscritas a él. Además, no existe una supervisión efectiva de cada videojuego, sino que ésta queda en manos de la propia empresa productora.

Según afirma *Amnistía Internacional*, en España las autoridades no se implican

**Todo lo que huele a ocio electrónico suele ser rechazado por la sociedad más conservadora**

## EN EL OJO DEL HURACÁN

Son la carne de cañón de medios de comunicación y asociaciones humanitarias. Estos títulos, más que cualquier otro, han acaparado tantos titulares como personajes de la calaña de Bin Laden, Sadam Hussein o George Bush. Todo un honor.

### DUKE NUKEM 3D

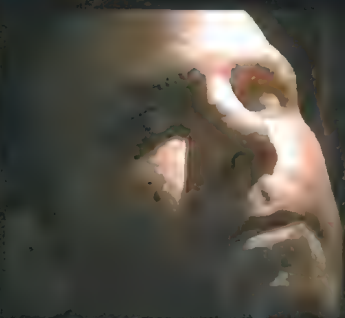
Un clásico como la copa de un pino (por calidad, inventiva y factura técnica) masacrado en su día por el malsonante vocabulario del protagonista, por lo abundante de las escenas gore y por un nivel de interactividad que permitía entre otras muchas linderas utilizar los urinarios públicos o pagar a prostitutas para que enseñaran sus encantos.



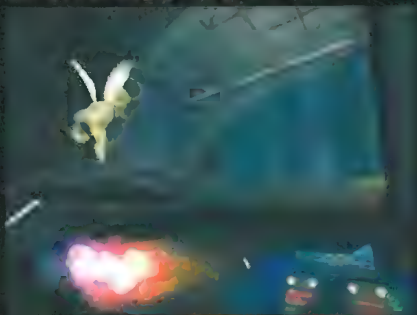
### DOOM

Uno de los juegos más populares de la historia del PC y uno de los más criticados. Atmósfera terrorífica, enemigos inteligentes, armas de diseño pluscuamperfecto (especialmente la escopeta de dos cañones) y sangre y vísceras a borbotones. *Doom* demostró que los videojuegos no tenían por qué ser coto exclusivo de adolescentes. Aunque eso fue algo que no todo el mundo entendió.





Los padres deben alejar a sus hijos de juegos como *Phantasmagoria 2*.



La aparición de un querubín peleón en *Messiah* produjo un cisma religioso.

excesivamente. Aunque han suscrito este código de autorregulación, en la práctica descargan toda la responsabilidad en las propias empresas productoras y distribuidoras. Sin embargo, el propio Carlos Iglesias se encarga de aclarar que a PEGI están adheridas la práctica totalidad de las empresas que operan en España.

Hoy por hoy, en todos los puntos de venta de videojuegos la inmensa mayoría de los productos están clasificados según las clásicas recomendaciones por edades. Y no sólo eso. La autorregulación responde a un modelo global idéntico para toda Europa. Con la futura implantación del sistema en Alemania, único país que se resistía, el PEGI regulará el contenido de

los videojuegos en todos los países de la Unión Europea.

### UN MUNDO DE JUEGOS

Cuando a un hombre tan habituado con el tratamiento vejatorio que sufren los videojuegos por parte de la prensa como es Carlos Iglesias se le pregunta por su opinión al respecto, el secretario general de ADESE no duda ni un segundo: "La violencia siempre resulta más atractiva periodísticamente y los periodistas que escriben en los medios generalistas no conocen la industria ni tienen presumiblemente tiempo para documentarse". Afortunadamente, Iglesias también reconoce que la situación está cambiando. "En ciertas ocasiones podemos ver extraordinarios artículos que contribuyen a dignificar esta industria".

Al igual que Gómez Cañete, el representante de ADESE coincide en que gran parte de los sectores críticos con el videojuego desconocen la evolución que se ha producido en el desarrollo de la industria. "Probablemente estas personas están ancladas en el concepto del videojuego como juguete y por tanto destinado sólo a los niños", opina.

Es de nuevo el simplismo, según Iglesias, lo que lleva a decenas de medios de comunicación a culpar al videojuego



La saga más cachonda y caliente que existe para PC: *Leisure Suit Larry*.

de terribles sucesos. En opinión de Iglesias, "Una relación causa efecto tan simplista es una falta de rigor muy importante". Y para ilustrarlo, hace una curiosa comparación: "Es tan absurdo como responsabilizar a los fabricantes de automóviles de las frecuentes pérdidas de vidas humanas que cada día se cobran las carreteras".

¿Hay solución para este conflicto? Carlos Iglesias destaca la educación como la mejor de las soluciones.

"Hay que aproximarse a la realidad. Que los padres compartan con sus hijos sus aficiones, que participen y puedan guiarles en la elección más responsable y adecuada a su edad". Para Gómez Cañete es sólo cuestión de tiempo: "Hay toda una generación de jóvenes padres que nacieron con los videojuegos. Esto provocará cambios en las percepciones a todos los niveles". Esperemos que tenga razón.



### GRAND THEFT AUTO

La estrella entre los detractores de los videojuegos. *GTA* se lo pone fácil: su protagonista es un delincuente de poca monta obstinado en levantar un imperio mafioso, con lo que no duda en robar coches, atropellar a todo tipo de peatones o liarse a tiros con bandas. Pese a las críticas, hay quien ve en *GTA* una sátira de la sociedad norteamericana y su cultura capitalista.



### MORTAL KOMBAT

Llegan los 90 y con ellos la popularización de los videojuegos. *Mortal Kombat* fue uno de los primeros títulos en escandalizar a la opinión pública por la extrema violencia de sus "fatalities", unos movimientos finales que permitían quemar, desmembrar o triturar al enemigo (cuando éste ya estaba agonizando) mediante la compleja combinación de los botones de control.



### CARNAGE

Un juego que se valió de su contexto violento (una carrera futurista en la que se premia el atropello de peatones) para ocultar todas sus deficiencias, que no eran precisamente pocas. En realidad, de no ser por las constantes denuncias de medios de comunicación y algunas asociaciones, el juego de SCI Games había pasado totalmente desapercibido.



# COSSACKS II

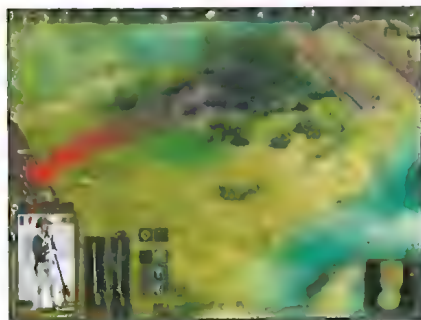
## Napoleonic Wars

Si Napoleón nos hubiera tenido a su lado, otro gallo le hubiera cantado en Waterloo. Pero claro, el francés se emperraba en no leernos y mira como acabó. Desterrado en una isla, sin conexión a Internet y sin suscripción a *PC Life*...



### NIVELES DE ESTRATEGIA

*Cossacks II* es un juego que, sin ser decididamente sesudo, te obligará a alguna que otra reflexión estratégica para no salir escaldado a las primeras de cambio. Independientemente del número de soldados, todas las batallas, por pequeñas que sean, deben tener un plan previo. El plan puede ser algo tan sencillo como "Apropiarse de la casa del promontorio para tener una buena posición defensiva" o tan complejo como "Sobrepasar el flanco derecho para hacer una pinza con las divisiones de infantería centrales y cubrir el flanco izquierdo con los húsares y cañones". Elegir entre uno u otro estilo dependerá de tus efectivos y de tus ambiciones.



### TÁCTICAS POSICIONALES

A diferencia de tantos otros juegos de estrategia, aquí la posición y encaramiento de tus tropas es esencial. Las formaciones, a excepción de las de caballería, no se reconfiguran con rapidez, por lo que un ataque inesperado puede acabar con tu plan de batalla. Por ello, encara siempre con rapidez las amenazas potenciales y no permitas que el enemigo te sobrepase ni que te rodee. Antes de verte acorralado, cede un poco de terreno.

### TÁCTICAS DEFENSIVAS

Con todo, juega a la defensiva. El atacante tiene las de perder contra una tropa bien situada y atrincherada. Además, las elevaciones también brindan una ventaja

nada despreciable. Conserva a toda costa las posiciones defensivas cercanas a uno de tus edificios de recursos, ya que tus bajas se irán reponiendo sin moverse del sitio.

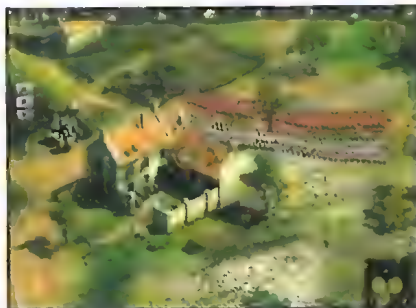


### TÁCTICAS DE DISPARO

La IA tiende a disparar cuando se encuentra a alcance medio de tus armas, por lo que generalmente vale la pena aguantar un poco y disparar corto. Sin embargo, no te fíes. A menudo, después de abrir fuego, los enemigos se retirarán para volver a recargar. En este caso, persíguelos hasta donde sea prudente y descerrájesles una buena andanada a corta distancia. En el peor de los casos, habrás avanzado un buen tramo.

### DOBLE PROFUNDIDAD

Cualquier general sabe que la retaguardia es tan importante como la primera línea. En el caso de *Cossacks II*, los de atrás te ayudarán a cubrir posibles agujeros en tus defensas y, sobre todo, permitirán que las primeras líneas se retiren tras la segunda línea y vuelvan a recargar en caso de que el enemigo quiera tomar la posición al asalto.



### COBERTURA

Aparte de los bosques como cobertura natural, existen otras formas de aprovechar el entorno en tu beneficio. Nos referimos a los edificios, ya que la IA tiene ciertos problemas para detectar este tipo de obstáculos en la línea de fuego. Así que aprovecha y parapétate tras uno de los edificios para que la mayor parte de la salva del enemigo acabe estampada contra un muro.

### BATALLA POR EUROPA

La gestión de los recursos cambia radicalmente en esta modalidad. Cuando asaltes una región deberás esforzarte por controlar los recursos a mano, porque, de otro modo, el mantenimiento de tus tropas resultará insostenible y tendrás que acabar retirándote. Para evitar tan aciago fin, no te quedará más opción que dividir tus tropas en dos o tres grupos y mandarlos en expediciones de conquista que garanticen una entrada incesante de recursos. Eso sí, como te costará hacerte con todos los recursos de una provincia antes de la batalla definitiva, focaliza bien tus esfuerzos. Lo primero que debes procurarte son alimentos y carbón: no te interesa que tus soldados se mueran de hambre ni que disparen con escupitajos.

### LOS CODIGOS

Si quieres conseguir la máxima puntuación en el juego, debes tener en cuenta los siguientes trucos: no te pierdas los trucos de este artículo y luego entras al código correspondiente.

scout

Desplaza el ojo de guerra

deposits

Comando de la infantería

walkover

Suprime la infantería

# SPLINTER CELL

## Chaos Theory

Aquí tienes un curso acelerado para convertirte en agente secreto de élite. Y no creas que sólo te servirá para la última entrega de la serie *Splinter Cell*. Algunos de los consejos son extensibles a cualquiera de las aventuras del intrépido Sam Fisher.



### MEJORAR LA PUNTUACIÓN

Al final de cada misión, te otorgan una puntuación valorando tu destreza. Seguramente te preguntarás qué criterios sigue el equipo de UbiSoft a la hora de puntuarte. Toma nota y sabrás a qué atenerte.

#### LO QUE AFECTA

Activar alguna de las alarmas. ➤ Negativo  
Que detecten el cuerpo de una de tus víctimas. ➤ Negativo  
Matar a los guardas. ➤ Negativo  
Completar los objetivos. ➤ Añade bonificación positiva  
Herir a un guarda. ➤ Resta un 1% de la puntuación final  
Matar a un civil. ➤ Deja la puntuación a 0

#### LO QUE NO AFECTA

Eliminar a los guardas de forma no letal, como por ejemplo, arrojándolos por el balcón.  
Tomarte todo el tiempo del mundo.  
Utilizar cualquier arma a tu disposición.  
Los objetivos de misión cancelados porque son imposibles de completar.  
Resultar herido.

### RECTIFICAR ES DE SABIOS

Como novedad, en *Chaos Theory* te enfrentas a unos enemigos menos espantadizos, más profesionales. Como es lógico, en caso de que detecten una pequeña anomalía, no saltarán las alarmas de forma automática, sino que se activarán varios niveles de alerta antes de que cunda el



pánico general. Eso significa que si has cometido algún error, aún tienes ocasión de solucionarlo sin que la cosa vaya a mayores. La mayoría de veces bastará con permanecer quieto en un lugar donde no te dé la luz.

### EL SONIDO AMBIENTE

Otra de las novedades de *Chaos Theory* es el medidor de sonido. Si tus acciones sobrepasan el nivel de sonido que te rodea, será suficiente para alertar a un guardia cercano. Ten en cuenta que eso puede jugar a tu favor, y en determinados momentos del juego puede interesarte activar dispositivos electrónicos para poder actuar con mayor diligencia.



### LICENCIAS PARA MATAR

En caso de matar a algún guardia, esto afectará a tu puntuación final, pero en realidad, si consigues saltarte las alarmas, son prácticamente inexistentes las situaciones en las que tendrás que adoptar medidas tan drásticas. Quizá no tengas otro remedio que merendarte a los enemigos montados en tanques, pero aún así, puedes esquivarlos. No menosprecies el poder del cuchillo, del que dispones por primera vez en la historia del juego. En principio, esta herramienta te servirá para cortar objetos o forzar cerraduras, pero cuando estés lo bastante cerca de un enemigo basta un solo clic de ratón para acabar con él de

una puñalada. Si ya lo sabías, apunta este dato: con el botón derecho del ratón harás lo mismo, pero noqueando a la víctima con fuerza no letal. La elección es tuya. Es importante también tomarte tu tiempo antes de lanzarte sobre los enemigos, ya que en determinadas ocasiones sus conversaciones pueden facilitarte información valiosa. En cualquier caso, seguramente podrás obtenerla más adelante por otros medios.

### UNA PISTOLA MULTIUSOS

La pistola que Fisher venía usando hasta ahora ha sido mejorada con un disparo secundario que lanza unos dardos inhabilitadores electrónicos. De esta forma, si disparas a las luces, gozarás de unos segundos de penumbra. Los guardias lo achacarán a algún tipo de fallo eléctrico y además no dejarás cristales rotos que te delaten.

### PATADA EN LA PUERTA

En primer lugar y, aunque parezca tedioso, no deberías dejar pasar la oportunidad de utilizar el cable de fibra óptica para ver qué se esconde tras una puerta. En caso de que te encuentres a un guardia frente a ella, no lo dudes, patéala y matarás dos pájaros de un tiro. El único problema es que otro guardia ronde cerca de allí y acabes atrayéndolo.

### EL MODO ÉLITE

Si al finalizar el juego te has quedado con ganas de más, prueba el modo Élite, que se activa automáticamente al completar todas las misiones. En este modo no tienes más arma que tu cuchillo.



# EMPIRE EARTH II

Nadie dijo que **guiar a cualquiera** de las **tres grandes civilizaciones** que aparecen **en la campaña** fuera tarea fácil. Pero, tranquilo, que aquí **estamos** nosotros **dispuestos a echarte una mano** para que tu paso por los siglos sea algo más llevadero.

**É**ste es un juego de estrategia en tiempo real al uso, así que puedes aplicar las técnicas propias del género con cualquiera de las civilizaciones, ya sea jugando solo o en multijugador. Aunque el modo campaña sólo podrás dirigir a tres civilizaciones, de las que te ofrecemos consejos específicos en los siguientes apartados, la oferta se amplía bastante en el resto de modos de juego.

Lo primero que has de tener en cuenta es la bonificación en el ataque que tiene cada tipo de tropa. Con esto nos referimos, por ejemplo, a la que tiene la infantería ligera contra la artillería e infantería pesadas, o la de los submarinos contra los acorazados. No vamos a explicarlas todas aquí, ya que la lista es muy larga, pero puedes encontrarlas todas en la enciclopedia. Mírala tanto como sea necesario para organizar tu ejército. La victoria no dependerá exclusivamente de ello, pero ayudará mucho.



## COREANOS

La fuerza de los coreanos radica en intentar construir tantas unidades de caballería pesada como les sea posible. Se trata de unidades muy rápidas y efectivas que, en el caso de esta civilización, infligen más daño del habitual. Esto,



sumado a que los coreanos son mucho más difíciles de convertir por parte de los sacerdotes enemigos, hace que este tipo de tropa cuente mucho como primera opción a la hora de encabezar cualquier ataque, especialmente contra posiciones no muy fortificadas. También es conveniente que combines el poder de su maravilla, la Torre de la Luna y las Estrellas (que agranda mucho el campo de visión del mapa) con el de los misiles para lanzarlos allá donde más le duela al enemigo.

## ALEMANES

Los alemanes cuentan con la ventaja de ser una civilización experta en la recolección de recursos especiales gracias a su atributo de Materiales Sintéticos. Esto se traduce en un menor coste de producción de unidades en lo que a estos recursos especiales se refiere y también en unas unidades de infantería pesada con más salud de la normal. Aprovecha este factor, especialmente en los escenarios de tierra, y usa la resistencia extra de tu infantería pesada para encabezar los ataques y tomar las estructuras enemigas.



## AMERICANOS

Si los alemanes son especialistas en tropas de tierra, los americanos, por el contrario, cuentan con unidades aéreas excepcionales: úsalas. Además tienen una bonificación en el comercio, de modo que te interesa, y mucho, establecer tantas rutas comerciales como te sea posible para obtener los máximos beneficios.



Si juegas con este bando, también deberías construir tan rápidamente como te sea posible el Pentágono, ya que una vez edificado este compelo todas tus casas obtendrán la habilidad de disparar sobre cualquier enemigo que se acerque, una gran ventaja a la hora de defender tu asentamiento.

## LOS CODIGOS

**P**ulsa Enter para abrir la ventana de diálogo. Pulsa cheat para activar el modo de trucos y a continuación introduce cualquiera de los siguientes códigos para obtener el efecto deseado.

toggle fog

Quitar el neblina

play god

Invencible

loot

Recursos instantáneos en 10.000

taxes

Recursos reducidos en 10%

punish

La unidad seleccionada es dañada

convert

La unidad seleccionada se pasa al bando

recharge me

La unidad seleccionada se recarga al 100%

win

Activar rabón de guerra

sea monkeys

Activa la construcción instantánea

epoch up

Avanza una época sin consumir los recursos

give tech

Puntos de tecnología instantáneos en 50

idontcheat

Desactiva todos los trucos

También puedes introducir estas combinaciones para conseguir información sobre el juego:

Ctrl + Alt + Mayúsculas + V

Muestra la versión del juego

Ctrl + Alt + Mayúsculas + F

Muestra el manual

# STRONGHOLD 2

Hoy sí, pero en el pasado, **ser un buen rey no era cosa fácil**. Tenías que **mantener contenta a tu población** y conseguir que tus arcas no se vaciaran en el intento. Con nuestros consejos, otro gallo le hubiera cantado a Luis XVI.

**L**os consejos que puedas encontrar en esta pequeña guía no tienen por qué ajustarse forzosamente a tu partida. De todos modos, hemos intentado dar una serie de pistas lo más generales posibles. Las situaciones que se describen a continuación han tenido lugar en prácticamente todas las partidas de *Stronghold 2* a las que hemos jugado. Así que toma nota y prepárate para ser el mejor rey sobre la faz de la Tierra.

## CUESTIÓN DE POPULARIDAD

Uno de los objetivos más importantes de *Stronghold 2* es conseguir que tu popularidad no baje. Lógicamente, lo que tienes que hacer es mantener contenta a tu población. Piensa que para que el pueblo no esté descontento debes conseguir que haya trabajo en tu castillo, que los criminales no campen a sus anchas por tu reino y que los niveles de comida permanezcan altos.

## CIUDADANOS CONTENTOS

Una pista rápida que vale para absolutamente todas las partidas del juego: debes tener muy en cuenta que para que tus siervos no estén descontentos tendrás que controlar diversos factores como la comida, la religión, la cerveza, los



impuestos, el entretenimiento etc. Si has jugado a la primera parte, estarás familiarizado con ellos, pero ahora también hay nuevos factores como las ratas o la criminalidad. Recuerda que tu índice de popularidad no debe bajar de 50 o verás cómo la gente comienza a abandonar el castillo.

## LA COMIDA

Para que tu popularidad crezca o, al menos, no disminuya, construye muchas granjas de manzanas. Son una buena alternativa para conseguir alimentos. Los graneros también te ofrecen bastante alimento y los cazadores hacen muy buen trabajo. Además, piensa que los almacenes son más amplios de lo que parecen. De hecho, hemos comprobado que tienen mayor capacidad de la que se menciona en el manual y pueden albergar muchas más mercancías.

Recuerda que cuando se realicen eventos (como las ferias ambulantes o las justas) algunos trabajadores dejarán sus tareas de lado, con lo que la producción de tu castillo puede bajar. Eso sí, a cambio los mantendrás contentos.

## LOS CRIMINALES

A pesar de todos los divertimentos que les puedas llegar a ofrecer, tu población siempre se estará quejando de la criminalidad y de las ratas. Para que esto no sea así, debes aumentar la seguridad cerca de las cabañas en las que se crean los trabajadores. Recuerda que los campesinos se crean en las cabañas y se transformarán en trabajadores mientras corren hacia la hoguera de campesinos situada en el exterior de la torre del homenaje.



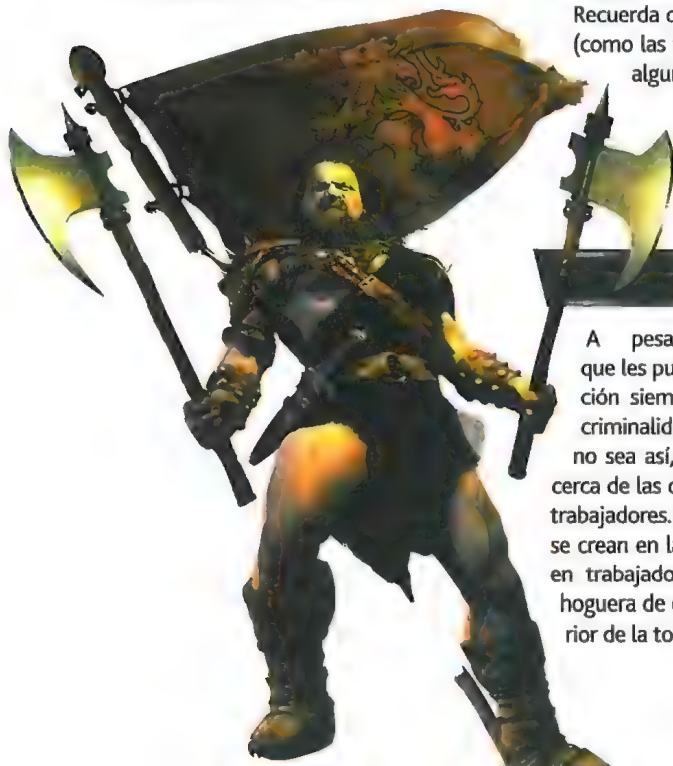
Obviamente, tienes que gestionar y crear edificios a los que llevar a los criminales que hayas detenido. Recuerda, además, que ahora es necesario un solo verdugo para manejar cada equipo de tortura que necesite de uno para funcionar.

## LAS RATAS

Otro de los grandes problemas del juego y que puede echar abajo tu popularidad son las ratas. Es un problema mayor de lo que parece. A ninguno de tus habitantes le gusta convivir con estos animalillos, por no hablar de los problemas de insalubridad. Pero no te obsesiones con ellas. Hagas lo que hagas, construyas lo que construyas, las ratas van a provocar siempre que bajen tus puntos de popularidad. Es un problema presente a lo largo de todo el juego. De lo que se trata es de intentar minimizarlo. Combate los animales con animales. Los halcones son una buena solución.

## EL HONOR

Es otra de las grandes novedades. Es muy importante por el sistema de provincias (cada una con sus propias estructuras y economía). Lo de conseguir los puntos de honor debería ser una de tus prioridades. Si vas a ir a la guerra, además de oro y armas ahora se requiere honor para construir determinados tipos de tropas. ¿Cómo conseguirlo? Haciendo actos de buen rey, por supuesto. Tendrás que dar variedad en la comida y bajar los impuestos. Otra buena idea es aumentar el número de misas semanales. También puedes ofrecer varias veces al mes banquetes en la corte que cuenten con bailes y alimentos exóticos.



# SILENT HUNTER III

*Silent Hunter III* ha creado una expectación **sin precedentes**. Las aguas andan tan revueltas en Internet que tal vez necesites unos **consejos** para no acabar naufragando. Ya puedes dejarte crecer la barba de **lobo de mar**. Agárrate al **periscopio**.

**N**ada más subirte al submarino alemán, quizás pienses que no fue tan buena idea eso de embarcarte en *Silent Hunter III*. Tu escasa experiencia como navegante probablemente te genere un mar de dudas, cada vez más preocupantes, hasta que no sepas qué acción emprender en el momento crítico. Para que no te quedes atascado en el fondo marino, intentaremos resolvarte algunas de estas dudas.

## LA TRADUCCIÓN

Si eres de los que quiere jugar en su idioma, existe una traducción completa al español realizada en su totalidad por la 24 Flotilla. Para descargártela de Internet y encontrar otros muchos mods que multiplican el realismo del juego, accede a la zona de descargas de la 24 Flotilla en: [www.navalism.com/24flotilla/descargas/24descargas.html](http://www.navalism.com/24flotilla/descargas/24descargas.html)

## EL CAÑÓN

Varios modelos de submarino cuentan con cañones en cubierta. Los hay de dos tipos: los de pequeño calibre para defenderte de los aviones y los de mayor calibre para atacar buques enemigos desprotegidos. Y reiteramos lo de desprotegidos. Ni se te ocurra intentar plantarle cara a un destructor o salir a rematar un acorazado escorado. Te harán añicos antes de que les rasques la pintura. Pasa con los cañones como con los extintores, nunca funcionan cuando los

necesitas. Para que no te dejen con la miel en los labios, antes de apretar el gatillo, tienes que ocupar el cañón con tripulantes. Ejecuta esta acción manualmente desde la pantalla de la tripulación o por medio de uno de los modos automáticos de configuración del personal.

## LOS TORPEDOS

Acertar con torpedos no es fácil. Lo que tienes que hacer es, bien desde el UZO o bien desde el periscopio, bloquear tu objetivo con la tecla L, presionar en el reloj una vez y luego volver a pulsarlo pasados unos 10 segundos (ya sabes cómo se introduce la velocidad del objetivo para los cálculos de tiro). Luego, ajusta el torpedo para que vaya a un metro por debajo de la superficie. Procura disparar a los barcos de forma que el torpedo impacte perpendicularmente por un costado. Si no lo haces así, el torpedo podría pasar por debajo de la quilla de tu objetivo, o incluso rebotar en ella sin explotar, si aciertas de través. En el modo de disparo manual



deberás introducir todos los datos a mano e incluso seleccionar en el libro de buques el modelo al que estás disparando.

## LA TÁCTICA

Los siguientes consejos son más bien orientativos. Lo importante aquí es que funcione tu instinto. Para atacar a los convoyes, antes debes detectarlos navegando en superficie, con varios tripulantes observando desde el puente. Luego, aproxímate navegando a profundidad de periscopio. Sólo súbelo de vez en cuando, o los destructores te detectarán enseguida. Toma un destructor como blanco y dispárale un torpedo o varios en abanico. Cuando éste se reponga del ataque o se hunda, penetra dentro del convoy por un costado y dispara los torpedos que te queden en el resto de tubos. Entonces, todos los escoltas te estarán buscando, por lo que no esperes a relamerte con los efectos de tu ataque. Sumérgete tanto como puedas y maniobra a babor y estribor. Luego, reduce la marcha para hacer menos ruido, usa el mapa TDC para tener una vista general de lo que tu sonarista está detectando y reinicia el ataque cuando tengas otra vez todos los tubos cargados. Si las aguas son poco profundas, tendrás que trazar la ruta de escape a la perfección. Si es de día, la jugada se complica, pues podrías ser atacado por aviones con facilidad. Por ello, más vale que empieces por ganar experiencia en alta mar. Si tienes señuelos, úsalos cuando estén a punto de cazarte.



# FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

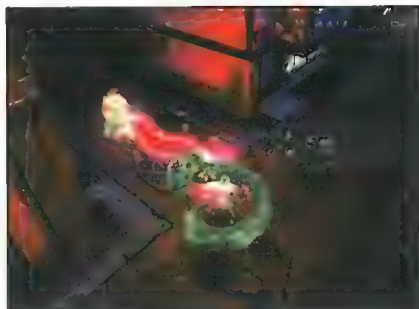
Acabar con el inabarcable grupo de villanos de este juego **requiere paciencia, inteligencia y una mano firme** a la hora de manejar a los componentes de la Freedom Force. Te ofrecemos **unos cuantos consejos para que tan honorable causa sea cosa de coser y cantar.**

## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Antes de empezar con la acción, activa la pausa, abre la ventana de objetivos y léetelos con atención. Además de las misiones primarias, el juego incluye misiones secundarias que te permitirán ganar puntos de experiencia indispensables para mejorar y adquirir nuevos ataques o reclutar a nuevos superhéroes. La mayoría de estas misiones requieren eliminar a algún que otro enemigo ubicado en las afueras del mapa o salvar a los civiles de Patriot City. Son tareas de fácil ejecución y generosa recompensa en las que vale la pena invertir unos pocos minutos.

## PIANO, PIANO

En *The 3rd Reich* resulta vital avanzar de forma pausada y meticulosa. De esta manera, los enemigos escondidos a lo largo y ancho del escenario irrumpirán en grupos no muy numerosos y será relativamente sencillo acabar con ellos.



## LA PAUSA

Las cosas pueden volverse muy peliagudas cuando hay muchos villanos y civiles moviéndose alrededor. Recurrir a la pausa te permitirá estudiar, ordenar y ejecutar tranquilamente todo tipo de órdenes simultáneamente y sin temor a perder ninguno de tus superhéroes mientras navegas por la interfaz.

## ESTUDIA AL ENEMIGO

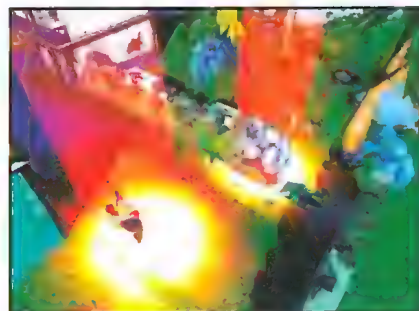
Si colocas el cursor encima de un enemigo, podrás conocer al dedillo la cantidad de energía que tiene y a qué es resistente o vulnerable... En definitiva, te percatarás de cuál es la mejor manera de acabar con él. Estudia a los enemigos antes de cada ataque y te ahorrarás mucho tiempo y energía.

## EL SIGILO

Nada mejor que conocer la posición exacta de cada enemigo sin alertarles de tu presencia. Por lo general, su inteligencia artificial deja bastante que desear y muchos de ellos son incapaces de detectar lo que tienen encima de su cabeza. Utiliza la habilidad de volar de alguno de tus superhéroes y muévete sigilosamente por las azoteas de los edificios. Además de ganar en visibilidad, podrás completar algunas misiones secundarias (por ejemplo, conseguir ciertos objetos) sin soltar un solo puñetazo.

## ATAQUES A LARGA DISTANCIA

A menudo podrás utilizar barriles, cajas de dinamita, vehículos y todo tipo de objetos esparcidos por el escenario para atacar a los enemigos desde distancias considerables. Esta estrategia te permitirá dejar a los enemigos sin capacidad de reacción y acabar con muchos de ellos sin apenas despeinarte.



## LOS DAÑOS COLATERALES

No estás solo en la ciudad. Deambulando por ella hay centenares de inocentes civiles ajenos al peligro que les rodea. Controla el desmesurado poder de tus superhéroes, evita las explosiones en masa y ni se te ocurra echar abajo edificios si a su alrededor hay civiles. Los daños a la ciudadanía de Patriot City harán que tu equipo pierda prestigio o, lo que es peor, darán al traste con la misión.

## EXPLORA A CONCIENCIA

A lo largo y ancho de la ciudad hay esparcidas una cantidad ingente de cápsulas que otorgan al portador experiencia, energía de ataque, vida y otro tipo de jugosas recompensas. Muchas de estas cápsulas se hallan escondidas en el interior de vehículos, contenedores y papeleras.



## LOS CODIGOS

2. Mantén la tecla de F10 pulsada hasta los primeros niveles del juego para poder dar vida a todos los héroes de tu superhéroe. No te preocupes, tendrás la solución. Busca el directorio donde tengas instalado el juego (en mi caso: C:\Juegos\Freedom Force). Abre la carpeta system, busca el archivo intapy, ábrelo a sus propiedades utilizando el botón derecho del ratón y desactiva la opción de sólo lectura. Abre el mismo intapy utilizando el botón de menú y añade la siguiente línea: MCON\_ENABLE=1. Una vez en la pantalla, pulsa la tecla \* (el asterisco) y escribe DEBUG\_ALLPOWERS=1. Este código te permitirá destruir a todos los villanos desde el primer minuto de partida, aunque esta ventaja desaparece una vez que completas cada misión.

# CHAMPIONSHIP MANAGER 5

**Crear un equipo ganador no es nada fácil.** Que la afición coree tu nombre o que seas cesado fulminantemente depende de tus decisiones. Aquí **te ofrecemos** unos cuantos **consejos** para que puedas **acabar con buen pie** la temporada.

## ELECCIÓN DE EQUIPO

Evidentemente, la primera decisión que debes tomar es qué tipo de equipo quieres entrenar.

### FÁCIL

Si eliges a un club ganador, como Barça, Madrid, Inter, Arsenal o Chelsea, no deberías tener problemas económicos, pero la directiva te exigirá un mínimo de títulos por temporada. Es recomendable no vender demasiado y fichar "cracks" consolidados.

### INTERMEDIO

Si eliges un club de "media tabla", como Sevilla, Villarreal, Liverpool o Udinese, no irás boyante económicamente, por lo que deberás fichar con la precisión de un cirujano, analizando el mercado y pagando lo menos posible por cada traspaso. Una muy buena opción es la de atar jugadores que terminan contrato en sus clubes, como Van Bommel (del PSV).

### DIFÍCIL

En los clubes con más limitaciones, como el Numancia, el Siena, el Norwich o el W.B.A., es esencial utilizar una táctica funcional, que aproveche las virtudes de los jugadores mejor dotados. Por ejemplo, si tienes un buen delantero centro, déjalo arriba y juega con pases directos o largos. Además, es básico que los clubes "grandes" te cedan jugadores.



## LA PLANTILLA

No te vuelvas loco a la hora de comprar y vender. Si se te presenta la oportunidad de fichar a un jugador a buen precio, analiza si realmente lo necesitas o no.

El "overbooking" en la plantilla y las arcas vacías acostumbran a causar muchísimos dolores de cabeza. Lo ideal es tener dos porteros, cuatro centrales, cuatro laterales, dos centrocampistas defensivos, dos mediocentros, cuatro extremos, dos delanteros rápidos o creativos y dos "matadores".

### PORTEROS

Es recomendable tener un portero titular que sea bueno y otro reserva que pueda suplirlo con ciertas garantías. Si alguna vez necesitas un tercer portero, sube el del filial. Las características esenciales que debe tener son: Salidas, Uno contra uno y Paradas. Además, si tiene un buen Salto, será capaz de competir contra los delanteros "tanques", como Van Nistelrooy o Adriano. Si tiene la capacidad de Coordinar defensa, será una ayuda extra para tus centrales.



### CENTRALES

Son la base de todo equipo e inspiran confianza al resto del grupo. Deben tener un Trabajo en equipo lo más alto posible para no fallar en las tácticas que fuerzan el fuera de juego del rival, por ejemplo. También necesitan una altísima Colocación, Fuerza, Salto, Entradas, Marcaje y Potencia al cabecear. Si además son rápidos (Aceleración, Ritmo, etc.), les será más fácil frenar a los delanteros más eléctricos, como Ronaldo, Eto'o o Rooney.

### LATERALES Y EXTREMOS

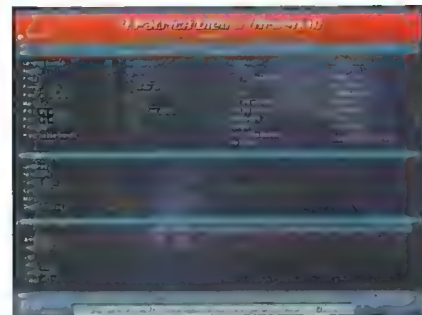
Los laterales son jugadores todoterreno, que defienden y atacan por igual. Por tanto, necesitan tener buen Ritmo, Aceleración, Trabajo y Resistencia para poder correr por las bandas sin cansarse demasiado, una buena estadística en Entradas para defender correctamente y Precisión en el pase y Centros banda para poder centrar cuando se incorporen al ataque. Los



extremos, por el contrario, son jugadores menos físicos, que suplen esta carencia a base de atributos técnicos, como Regate, Finta y Movimiento.

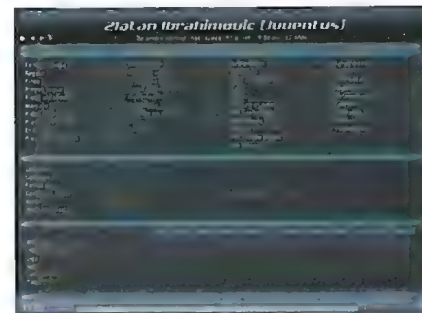
### CENTROCAMPISTAS DEFENSIVOS Y MEDIOCENTROS

Estos jugadores son el enlace entre la defensa y el ataque, por lo que su trabajo es uno de los más valiosos. Para aguantar los 90 minutos necesitan tener aptitudes en Equilibrio, Resistencia, Fuerza, Agresividad y Trabajo. También es clave que dominen la Colocación y que tengan buenos números en Precisión en el pase. Los centrocampistas defensivos necesitarán, además, saber hacer Entradas y los ofensivos jugar al Primer toque y Creatividad.



### DELANTEROS

Los goleadores necesitan, por encima de todo, tener buena Precisión en el disparo y Potencia en el disparo. A partir de ahí, cada jugador es un mundo: los rápidos deberían de tener Aceleración, Ritmo, Anticipación, Regate y Finta, mientras que los delanteros altos requieren buenos números en Anticipación, Salto, Equilibrio, Potencia y precisión al cabecear y Fuerza.



# BROTHERS IN ARMS

## Road to Hill 30

Te enseñó la foto de su chica y a continuación le ordenaste que asaltara un puesto de ametralladoras. De acuerdo, **lloraste sobre la pantalla** y ahora estás muy arrepentido. **No hay de qué avergonzarse**, nadie nace enseñado y **estamos aquí para ayudarte**.



repetición de tiro. Apto para francotiradores y soldados de asalto.

### • M1903 SPRINGFIELD

Lento pero de poderoso disparo, nacido para estar en manos del francotirador. Ni se te ocurra entrar en una casa con él.

### • M1919A4 BROWNING LIGHT MACHINE GUN

Un arma fija de los tanques aliados, útil si no te dejase demasiado expuesto y sin capacidad de movimiento.

### • MK. II A1 GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

Las MG42 las esperan impacientes, así que ya sabes qué hacer con ellas.

### • M9A1 BAZOOKA

Un tanque enemigo, un bazooka... No hace falta que te hagamos un mapa. No tiene ninguna otra utilidad práctica.

### ARMAMENTO DEL EJE

#### • WALTHER P38

Igual que a la pistola norteamericana, le pierde su propia naturaleza.

#### • MP40

La ametralladora ligera alemana, mucho mejor que su homónima aliada, a la que supera en precisión y potencia de fuego.

#### • MP 44 STURMGEGWEHR

Herederas del primer rifle de asalto del mundo, la Sturmgewehr es un arma formidable, con un cargador amplio y buena potencia de fuego. La mejor para cortas y medias distancias.

#### • MAUSER K98

Un rifle de repetición lento pero que resulta muy letal en las largas distancias. Útil para la labor de francotirador y para la cobertura.

#### • MG42

Una pesadilla cuando te enfrentas a ella y un arma formidable cuando puedes usarla. Simplemente, mantén el gatillo pulsado y arrasa con todo. Por desgracia, no puedes llevártela contigo.

#### • STIELHANDGRENATE 24 GRANADA

La granada alemana, de la que puede decirse lo mismo que de su compañera americana.

#### PANZERFAUST 60

El bazooka alemán para detener tanques alemanes.

### CUERPO A TIERRA

Si existe una regla general para sobrevivir en *Brothers in Arms*, ésta es que no sólo debes cubrirte tú, sino también tus hombres. El camino más rápido hacia el cementerio es hacer turismo campo a través. Estés donde estés y vayas a donde vayas, procura siempre que haya un muro en medio.

### FUEGO DE SUPRESIÓN

Antes de moverte, asegúrate siempre de que tus enemigos están cubriéndose y no apuntándote. El fuego de cobertura es esencial para no ser acibillado mientras tomas una nueva posición. Si te faltan equipos, encárgate tú mismo de rociar de plomo al enemigo libre antes de correr o serás un queso de Gruyère antes de que te dé tiempo de esconderte.



### JUNTOS, PERO NO REVUELTOS

Al principio, tan solo cuentas con un soldado a tus órdenes, más tarde ya dispones de un escuadrón y por último controlas dos. Uno de los escuadrones es de asalto y el otro de rifleros. Como su nombre indica, el primero está entrenado para asaltar posiciones nazis siempre que éstas sean asequibles. El segundo es experto en el fuego de supresión e idóneo para incordiar a la Wehrmacht desde la distancia. Tenlo en cuenta a la hora de planificar.

### NIDOS DE AMETRALLADORA

La mejor forma de quitar de en medio una MG42 es usar una granada, y si te falla la puntería, rodearlas y atacarlas lejos de su ángulo de tiro. Asaltar su posición es un suicidio y el fuego de cobertura costará una buena porción de salud a tus hombres, así que mucho cuidado con ellas.



### GUÍA DE ARMAS

No todas las armas son aptas para todas las situaciones y muchas de ellas son mejores en su versión alemana. El suelo de *Brothers in Arms* es como un Corte Inglés siempre abierto, así que busca y encuentra.

#### ARMAMENTO ALIADO

##### • M1911 COLT .45

Es una pistola normal y corriente, así que no esperes milagros.

##### • M1A1 THOMPSON

Ideal para los espacios cerrados. Útil para el fuego de supresión, pero demasiado imprecisa para acertar en la distancia. Tiene un cargador pequeño poca precisión.

##### • M1918 BROWNING AUTOMATIC RIFLE, AKA BAR

Una ametralladora pesada, pensada para el fuego de supresión. Su inconveniente es que el cargador es demasiado pequeño.

##### • M1 CARBINE

Inferior al Garand, pero mejor opción que llevar sólo una pistola. Buena precisión y correcta velocidad de disparo.

##### • M1 GARAND

"El rifle que ganó la guerra". Su sobrenombre lo dice todo: asegura precisión y buena

# LEGO STAR WARS

**P**ara activar los trucos dirígete al comedor de Dexter y entra en la sección de código. Introduce los códigos siguientes y podrás acceder a los personajes. Eso sí, deberás tener suficientes créditos para adquirirlos.

BEQ82H  
 Empezar Jedis  
 L54YUK  
 Soldado Rebelde  
 A32CAM  
 Twenty Soldiers  
 VR832U  
 Clone Replicado  
 MS952L  
 Hacia el cielo  
 RS6E25  
 Soldado Clone  
 N3T6P8  
 Clone del primer Jedi (Jedi de la Era  
 BHU72T  
 Príncipe de la Rebelión (Jedi de la Era  
 ER33JN  
 Clone del primer Jedi  
 SF321Y  
 General Grievous  
 ZTY392  
 Cuando quedas en Grievous  
 14PGMN  
 Queen Droids  
 EUW862  
 Shaak Ti  
 CBR954  
 Jet Force  
 DP55MV  
 El Asa Rojo  
 A725X4  
 Luminara  
 LA811Y  
 Padmé Amidala  
 PL47NH  
 Jango Fett  
 XZNR21  
 Super trío de la Rebelión  
 LK42U6  
 Divida de Jaxxon (Cyborgs)  
 19D7NB  
 Grievous  
 F8B4L6  
 Obi  
 H35TUX  
 Birth Maul  
 92UJ7D  
 Padme  
 PP43JX  
 Cuando eres  
 DH382U  
 Droids  
 EN11K5  
 Cuando estás en el  
 987UYR  
 Divida de la Rebelión  
 KF999A  
 Droid de seguridad



R840JU  
 Droid de la Era  
 U63B2A  
 Droid de la Era  
 NR37W1  
 Cuando estás en la  
 L449HD  
 Cuando estás en la  
 IG72X4  
 Cuando estás en la  
 SHRUB1  
 Cuando estás en la  
 PUCEAT  
 Cuando estás en la  
 LD116B  
 Cuando estás en la  
 RP924W  
 Cuando estás en la  
 YD77GC  
 Cuando estás en la  
 MS999Q  
 Cuando estás en la  
 4PR28U  
 Cuando estás en la



## ACT OF WAR: DIRECT ACTION

**P**ulsa Enter durante el juego y te aparecerá la consola. Introduce los siguientes códigos:

fortknox  
 Gana 10000  
 keyholemaster  
 Gana el nivel 10000  
 yeepeekaye  
 Gana 10000 puntos de vida y el punto  
 ineedalltechnos  
 Gana 10000 puntos de vida y el punto  
 motherrussia  
 Obtener un tanque M1A1  
 coolihaveanewcar  
 Obtener un helicóptero AH-64 de la CIA  
 coolimthepresident  
 Controla al presidente de los Estados Unidos  
 swatatyourorders  
 Obtener una unidad SWAT  
 ymca  
 Obtener un policía de los Estados Unidos  
 greenjelly  
 Obtener un policía de los Estados Unidos  
 bringoutthedeath  
 Obtener una unidad de la CIA  
 duckhunt  
 Obtener un piloto (que se irá volando)  
 blackhawkdown  
 Obtener un tanque M1A1

## PARIAH

**S**elecciona "Settings" en el menú principal del juego y dentro de él selecciona la opción "Cheat Codes". Una vez allí, introduce los siguientes códigos.

EBpwnz  
 Desbloquea el nivel multi-jugador  
 EBCAMES  
 GameStopPwnage  
 Desbloquea el nivel multi-jugador  
 GameStop

SUPLEMENTO SOBRE JUEGOS PA

MO LIFE

# MOVILIFE

GUÍA DE  
COMPRAS

Los mejores terminales  
del momento

STAR WARS

Juega en los móviles

BALDUR'S GATE

Roll a gran escala



Analizamos

## JUICED

Carreras urbanas

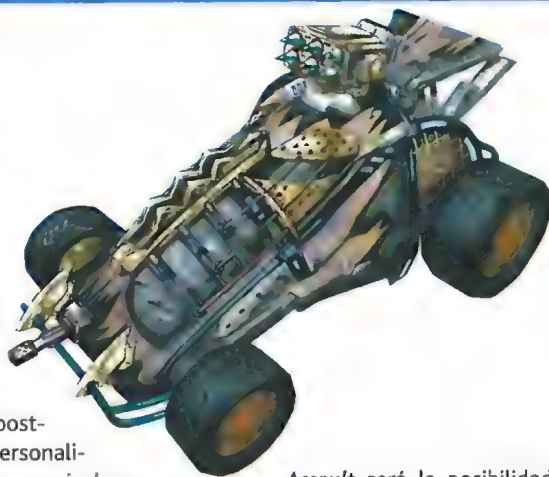
**Tu móvil pisa fuerte**

# Los autos locos

## Auto Assault ■■ ROL

**A**uto Assault es la siguiente apuesta de Friendware en el mercado online. Tras el lanzamiento de *Guild Wars*, ahora le llega el turno a *Auto Assault*. No es habitual que los jugadores europeos puedan tener acceso a la fase de pruebas antes que los estadounidenses, pero *Auto Assault* ya ha abierto inscripciones para todo el mundo a través de su página web [www.plaync.com/aa\\_beta.html](http://www.plaync.com/aa_beta.html).

*Auto Assault* es un juego de rol masivo online que combina el combate de vehículos con elementos de rol. Explorarás un mundo post-apocalíptico con coches personalizables, motocicletas, camiones e incluso tanques. En el juego se enfrentarán tres facciones: humanos, mutantes y Biomeks. Uno de los grandes reclamos de *Auto*



*Assault* será la posibilidad de deformar todo el mundo a través de tus acciones y especialmente con el armamento del que dispongas.



En este juego los personajes controlan sus propios vehículos.



Dependiendo de la raza, tendrás acceso a entornos distintos.

# Rol de fantasía

## Phantasy Star Universe ■■ ROL

**S**ega ha anunciado *Phantasy Star Universe*, la nueva entrega de la clásica serie *Phantasy Star Online*. Lo curioso es que, en esta ocasión, el juego añadirá al robusto apartado multijugador online una aventura para disfrutar en solitario. Ésta se desarrollará en numerosas planetas e incluirá más de 40 horas de juego, una historia emocionalmente comprometida, las tradicionales secuencias y un fuerte desarrollo de los personajes. El héroe del título será Ethan Waber, un cadete de 17 años que intentará salvar a su hermana, que vive en un planeta asediado por misteriosas fuerzas de vida llamadas "the seed".

En el modo online, los jugadores tendrán la oportunidad de crear sus propios personajes a partir de una amplia variedad de razas, además de explorar los tres planetas del sistema solar Grarl. Los jugadores podrán viajar en grupo, entrar

en extensos entornos urbanos rebosantes de otros usuarios y convertir sus avatares en fuertes guerreros.

*Phantasy Star Universe* está siendo desarrollado por Sega Studios y cuenta con la dirección de Yuji Naka, el creador de *Sonic* y de *Phantasy Star Online*.



Los personajes podrán hacerse fuertes offline antes de dar el salto multijugador.



En el momento de unir fuerzas importa conocer las especializaciones.



# Otra de romanos

## Gods & Heroes: Rome Rising ■■■ ROL

**E**l imperio romano siempre ha sido un buen filón que explotar, e incluso ya ha habido algún juego de rol multijugador masivo online que lo ha intentado. En cualquier caso, ninguno con la ambición de este *Gods & Heroes: Rome Rising*. En una reciente conferencia de desarrolladores el juego encandiló a los presentes, especialmente por su innovador sistema de combate y la recreación de la ciudad de Roma.

En este juego se mezclará la mitología con la



historia, ya que estará situado en la roma pre-imperial 300 a.C., y todos los jugadores serán descendientes de dioses. De ahí que cuenten con habilidades sobrenaturales con las que hacer frente no sólo a los galos y los bárbaros sino también a criaturas como ciclopes y centauros. En todo momento, el jugador se verá orientado por un sistema de misiones que le ayudarán a moverse por Roma y sus alrededores. Perpetual Entertainment, los desarrolladores del juego, prometen dar más datos en breve.

## EN POCAS PALABRAS

### ¡QUE NO SE APAGUE EL FUEGO!

Sony Online sigue apostando por su *EverQuest II*, y es que realmente es un buen juego aunque el pobre no tiene los seguidores que se merece. Pues nada, más madera. Ya están en camino la primera expansión del juego, *Desert of Flames*, y el segundo pack de aventuras, *EverQuest II: The Spltaw Saga*.

El pack de aventuras podría salir en breve, pero para la expansión deberemos esperar a finales de año. De momento se sabe que está inspirada en los escenarios arábigos de *Las mil y una noches*.

### AHORA NOSOTROS

Mayo ha sido el mes elegido para que *Asheron's Call 2* llegue a Europa. Su nombre europeo será *Asheron's Call 2: Legions*, ya que, junto al juego original, viene incorporada la expansión *Legions*. Ésta viene a añadir horas de juego con nuevo contenido y un par de nuevas razas: los *Empyreans* y los *Drudge*. Además, la versión del juego que se comercializa ya cuenta con su versión 2.0 del sistema de combate, que añade 300 nuevas habilidades y movimientos aparte de tres nuevas clases de prestigio.



## CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

### CLAN SILENT KILLERS

Ningún otro juego nos ha reportado tantos clases como *Counter Strike*.



Ni siquiera en los meses previos al lanzamiento de *Half-Life 2* declinó su estrella. Este mes presentamos a los Silent Killers, un grupo de 14 jugadores bien organizados para ser más eficientes a la hora de coordinar estrategias y buscar oponentes. Además, estos chicos llegan apañados.

Enlace:

### CLAN DRUIDAS

Este clan está compuesto, sin duda, por gente a la que le gustan los juegos. Y punto. Porque los títulos a los que dedican su tiempo son de temática tan displosa como *Half-Life 2* o *Empire Earth II*. Pasarse por la página web de Los Druidas no es sólo recomendable para conocerlos mejor. Visitarla también te permitirá enterarte de las más jugosas noticias sobre todo tipo de juegos.



www.losdruidas.net

### CLAN REYES

Este clan de *World of Warcraft* asoma la cabeza.



En esta ocasión lo hace el Clan Reyes. La página web de este clan es muy completa y un buen ejemplo a seguir. Además buscan colaboradores para ejercer de webmaster. Aparte de nociones de php-Nuke y Html, su único requisito es que sea jugador de WoW sin importar nivel ni experiencia. Para más información en la página principal del clan.

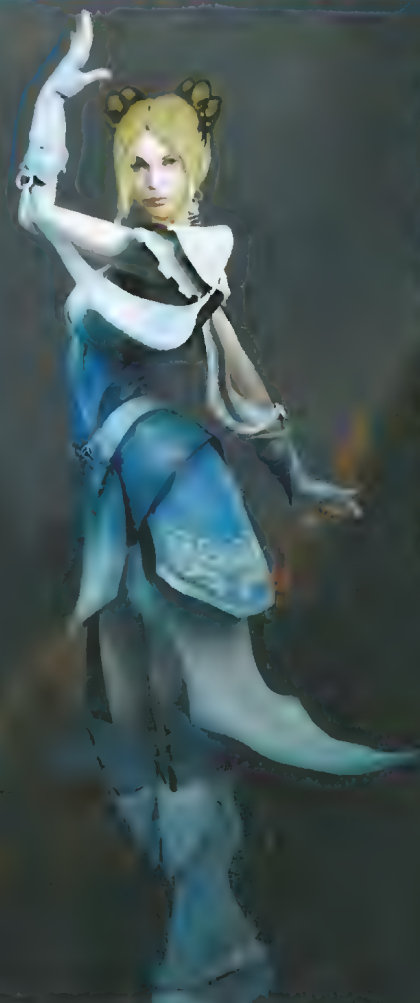
www.clanreyes.com/warcraft

# GUILD WARS

Un nuevo astro despunta en la galaxia de los juegos de rol online persistentes. Aunque joven, ya ha empezado a crecer aglutinando a una gran masa de jugadores que lo aclaman como uno de los mejores títulos del momento. Sigue leyendo y sabrás por qué.

Por A. SALAS





**T**ítulos como *World of Warcraft* o *Everquest* suelen acaparar gran parte de la atención por parte de la comunidad de aficionados al rol on line. Otros, a pesar de ser prácticamente desconocidos, pueden deparar grandes sorpresas. Es el caso de *Guild Wars*, el juego que ahora nos ocupa y que ha pasado bastante desapercibido en comparación con otros juegos de rol similares del mercado. Sin embargo, el boca oreja ha hecho justicia. Lo que parecía un proyecto poco ambicioso (a pesar de contar con colaboradores de Blizzard) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos del momento. Por méritos propios.

La pela es la pela. No hablamos sólo del dicho catalán por excelencia, sino del motivo principal por el que los jugadores se han volcado con *Guild Wars*. Mientras que en títulos similares tienes que abonar religiosamente una cuota mensual, que suele ser de diez o más euros, *Guild Wars* no te pide ni un duro por entrar a jugar en sus servidores de ArenaNet. Pero no te equivoques, no por ello vas a quedar relegado al club de los parias: no hay un *Guild Wars* de primera y otro de segunda. Es el mismo juego para todos. Además, se trata del único título de

estas características totalmente doblado y traducido al castellano.

El sistema de juego cambia respecto al de la mayoría de sus compañeros de género. En éstos lo habitual es que te encuentres con gente allá donde vayas. En *Guild Wars* es distinto. Sólo cuando estés en una ciudad podrás ver a personajes guiados por humanos. En cuanto salgas de exploración, los únicos jugadores humanos que verás serán los de tu grupo. Para que te hagas una idea, en *World of Warcraft* sucede algo similar: como recordarás, al entrar en una área privada (instance), a pesar de que varios jugadores podían jugar la misma misión, sólo veías e interactuabas con los tuyos. Así, podríamos decir que no se trata de un juego masivo propiamente dicho, sólo a medias.

Al comenzar la partida, elige una de las seis clases (aquí denominadas profesiones). Antes de viajar al mundo de Tyria, dispones de múltiples opciones para personalizar a tu avatar. Por ejemplo, puedes modificar el color del pelo y la estatura. Ya en el juego, descubrirás que la curva de aprendizaje es bastante suave. Además, familiarizarte con los controles no te llevará más que unos minutos. Por



En tus paseos por el campo podrás disfrutar de la fauna autóctona, tan amistosa con los visitantes.

## ELIGE TU HÉROE

Diferentes clases de personajes en *Guild Wars* y ninguna posibilidad de confundirlos. Sus muy diferenciadas características hacen que la experiencia cambie totalmente dependiendo del personaje que elijas. ¿Con cuál te quedas tú?

### ELEMENTALISTA

El elementalista se especializa en la magia arcana y domina los elementos de agua, fuego, tierra y aire, que usa en su favor para lanzar poderosos hechizos en combate.



### INPNOTIZADOR

Personaje misterioso donde los haya, capaz de mermar la fuerza y habilidades de cualquier oponente que se cruce con él. También es una de las clases más difíciles.



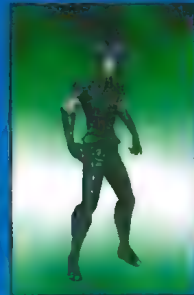
### MONJE

Aunque no sea tan poderoso a la hora de atacar al enemigo, el monje es capaz de proteger y curar a sus aliados. Sin duda, se trata del mejor refugio espiritual posible.



### NIGROMANTE

Maestros de las artes oscuras, estos magos tenebrosos son capaces de alzar a los muertos para que luchen a su favor y de conjurar magia negra para atacar a sus enemigos.



### GUARDABOSQUES

Lo que sería el explorador o montañés en otros juegos de rol es llamado aquí guardabosques. Se caracteriza por su unión a la naturaleza y su destreza con el arco.



### GUERRERO

Como es lógico, el combate cuerpo a cuerpo es la especialidad de este personaje. Además posee la habilidad de llevar armaduras pesadas que le confieren mayor protección.



fortuna, la interfaz es bastante clara y desde un botón de menú puedes acceder a cualquier ventana de inventario, grupo, etc. Por supuesto, también existen teclas de acceso rápido que te lo terminarán de poner fácil.

La interfaz es tan sencilla como la navegación, que incorpora un minimapa en el que se condensa mucha información. Allí puedes ver la posición exacta de amigos y enemigos, así como la de los personajes que te encargan tareas. Como de costumbre, en *Guild Wars* consigues experiencia a medida que vas realizando los clásicos encargos con que los personajes no jugadores te obsequian. De esta manera, podrás comprender mejor la línea argumental.

Esto nos lleva al siguiente escalón de todo juego de rol: los objetos de recompensa. Algunos son el justo premio a las

misiones que completas, mientras que tus enemigos te darán el resto como regalo *post mortem*.

### CUENTA CON MI ESPADA

Otro de los platos fuertes del juego son los combates contra monstruos o, preferiblemente, contra otros jugadores. Para salir victorioso de las contiendas, debes aprender a utilizar las habilidades de las que dispone tu clase... o clases. Y es que, como pasa en otros juegos de rol como *Neverwinter Nights*, elegir un tipo de personaje no te limita únicamente a sus hechizos y habilidades. Ya desde el principio puedes *multiclasear* a tu héroe. Así consigues compartir habilidades con otra profesión y mezclarlas creando combos de tu propia cosecha. Sin embargo, sólo puedes memorizar ocho hechizos o habilidades en la barra rápida antes de salir al campo de batalla, por lo que tendrás

que repasar tus apuntes de magia antes de tomar una decisión.

Los combates a gran escala son uno de los dos estilos de juego. Al comenzar una partida, debes seleccionar el tipo de servidor en el que quieras jugar: Rol o PvP. Si eliges el primero, disfrutas de una experiencia al más puro estilo *World of Warcraft*, es decir, llevas a tu personaje a lo largo y ancho del mundo realizando misiones y progresando. También faltan combates en los que ejercitar tus armas, pero si lo que quieres es centrarte única y exclusivamente en este aspecto del juego, entonces cambia al servidor PvP.

Aquí empiezas directamente con nivel 20, el máximo alcanzable, y cuentas con diversas piezas de equipo. Por descontado, no puedes utilizar este personaje en un servidor de rol, es de uso exclusivo para los PvP. Lo que sí puedes hacer es utilizar en los PvP personajes que hayas desarrollado en los de rol.

**A diferencia de otros juegos similares, *Guild Wars* no te pide ni un duro por entrar a jugar en sus servidores**

### DATOS TÉCNICOS

#### GÉNERO

Rol

#### DESARROLLADOR

NC Soft

#### EDITOR

Friendware

PRECIO: 49,95 € PEGI: +12

CUOTA MENSUAL: No hay

IDIOMA: Textos de pantalla

Voces

#### REQUISITOS

Mínimo

Recomendado

Procesador PIII 800 MHz

PIII 1 GHz

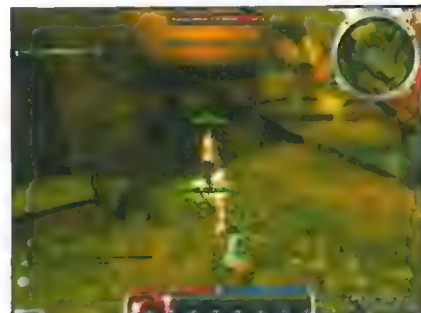
Memoria RAM 256 MB

512 MB

Tarjeta gráfica 32 MB

64 MB

WEB: <http://es.guildwars.com>



No es obligatorio realizar todas las tareas, pero sí muy recomendable.



Descubre el poder de los capullos de lombriz chamuscado.



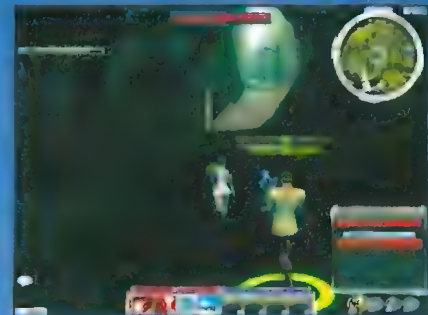
Algunos guerreros han pasado por el ballet de Victor Ullate.



No es que no quiera entrar ahí, es que hacerlo solo me da miedo...



¿Sabéis cómo viene algunos de los mejores personajes y sus habilidades en los juegos online?



A veces se unen a nuestra gran familia por lo que no jugamos.



Las realidades son las mejores de encontrar y jugar en un mundo persistente.

Capítulo aparte son los combates entre los *guilds*, o clanes, que dan nombre al juego. Puedes formar un grupo con quien te dé la gana y lucir vuestro emblema junto al nick. *Guild Wars* anima a que los jugadores entablen guerras entre ellos. Y para que la batalla continúe, publican sus resultados en la clasificación de su web.

## LUJO ECONÓMICO

El apartado gráfico realmente brilla con luz propia. Tanto el modelado de los personajes como los escenarios por los que te mueves

están perfectamente modelados.

Como salta a la vista en las imágenes, hay una gran atención al detalle. Destaca también la buena caracterización de los personajes, así como sus cuidadas animaciones. Enseguida sabrás diferenciar a un elementalista de un hipnotizador. Y una muy buena noticia: no tienes que embargar te con un equipo de última generación para gozar de todo su esplendor.

En definitiva, un gran juego que hará

las delicias de todo aficionado al rol. Sin duda, la ausencia de cuotas es un gran atractivo para probarlo, y no nos cabe la menor duda de que el éxito que ha conseguido hasta ahora no es más que el principio. Y es que cuando un juego lo vale...

## EN RESUMEN

9

Un título a la altura de los más grandes y el claro ejemplo de que no es necesario pagar para alucinar jugando en un mundo persistente.

### LO MEJOR

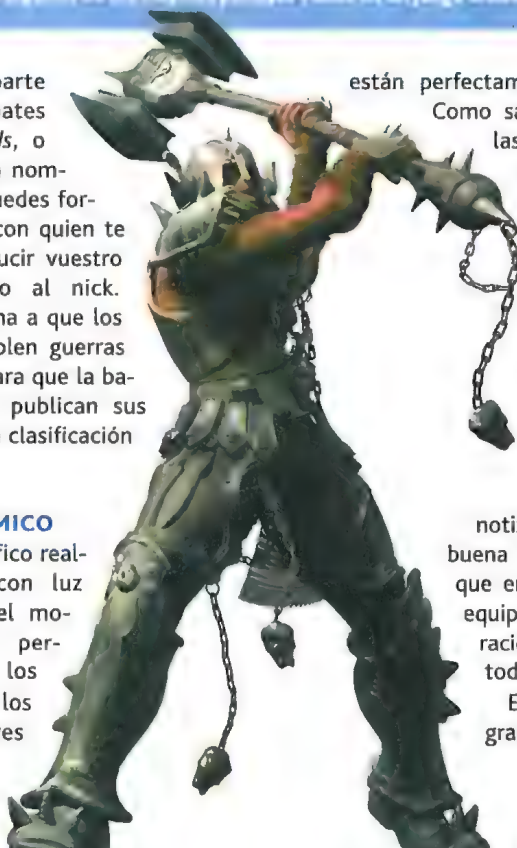
- ▶ Sin cuotas
- ▶ Vasto universo
- ▶ Está traducido

### LO PEOR

- ▶ Limitaciones de grupo
- ▶ Fallos gráficos

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

World of Warcraft o Lineage II





# DARK AGE OF CAMELOT

He pasado incontables horas jugando a demasiados juegos, pero probablemente sea *Dark Age of Camelot* en el que más tiempo he invertido. Por ello puedo hablar de lo glorioso que fue en el pasado pero también, y para sorpresa mía, de lo bien que ha sabido plantarle cara al paso del tiempo.



POR S. SÁNCHEZ



En las fronteras pasa lo lógico, que todos quieren su porción.



Al enfrentarte a varios enemigos es conveniente seguir unas rutinas.

**D**ark Age of Camelot es un juego que hizo historia hace cuatro años consiguiendo lo que muchos habían intentado antes, acabar con la bicefalia que dominaba en el mundo de los juegos de rol masivo online. Estamos hablando de *EverQuest* y *Ultima Online*. Una pequeña y desconocida compañía de nombre Mythic Entertainment puso sobre la mesa una propuesta que a priori no parecía rompedora pero que contenía algunos conceptos que estaban llamados a revolucionar el género. Además, *Dark Age of Camelot* no ha dejado de evolucionar desde el día en que nació. Sus expansiones lo han mantenido al día ofreciendo a los jugadores todo aquello que podían desear.

Es muy probable que aquellos que llevan tiempo jugando a este tipo de juegos hayan pasado en algún momento por *DAOC*.

Los pioneros lo hicimos en los servidores americanos cuando no había otra alternativa. De esto hace ya casi

cuatro años. Dos años más tarde saltó la noticia de que *DAOC* venía a Europa, circunstancia que permitió a algunos jugar en servidores franceses, que eran los más próximos geográficamente.

## UN MUNDO APARTE

Durante estos años España no entraba en los planes de expansión de *GOA* ni de Mythic. Pero por fin podemos disfrutar en nuestro país de *DAOC* en todo su esplendor, en un pack que incluye todas sus expansiones, con un atractivo precio y, además, traducido a nuestro idioma. Nunca es tarde si la dicha es buena.

O no. Muchos consideran que llega tarde. Aquellos que invirtieron cientos de horas en el título y se han mantenido fieles al juego encontrarán pocos alicientes para volver a jugarlo. Valga como ejemplo la apariencia del servidor español, que es el menos poblado de los muchos que se han abierto a raíz de este nuevo pack

de lanzamiento. Da pena pasear por sus mundos de tan desiertos que están. Pero aquellos que nunca han jugado a *DAOC* o han descubierto recientemente su gusto por este tipo de juegos no deberían perder la oportunidad de probar el juego con mayor contenido de todos los juegos de rol masivo online.

*DAOC* presenta a tres reinos rivales. La genialidad del juego está en que los habitantes de estos reinos tienen multitud de oportunidades para forjarse como héroes dentro de sus tierras, bien sea realizando encargos o luchando contra los males del propio reino. Una vez se sientan preparados, los jugadores tendrán la oportunidad de acceder a las zonas comunes, que es donde se llevan a cabo las contiendas con los otros reinos.

Los objetivos son fortalezas que pueden ser asediadas o defendidas. Pero sobre todo, deberás centrarte en unas reliquias que se esconden en el interior de las principales



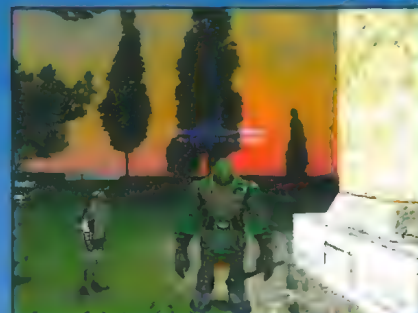
Un grupo de jugadores expertos no deberían amedrentarse ante el primo de los zumos.



En cuanto una fortaleza es atacada, todos arriman el hombro.



Máquinas de asedio por mar, lo último que nos quedaba por ver.



Con el tiempo las armaduras han ido mejorando de aspecto.

fortalezas de cada reino y que pueden ser robadas en un asalto bien organizado. Dichas reliquias otorgan bonificaciones a los reinos que las custodian.

Es realmente difícil que el jugador no encuentre su alter ego ideal. Una vez elijas tu reino, dispondrás de multitud de razas, pudiendo modificar su aspecto físico para

luego elegir su especialidad y hacerlo evolucionar.

#### MÁS ROL

Las expansiones *Shoured Isles* y *Catacombs* han renovado los gráficos del juego hasta hacerlos lo suficientemente atractivos como para competir contra sus rivales. Además, estas expansiones también añaden, junto a *Trials of Atlantis*, nuevos territorios, razas y clases nuevas. Con todo, *DAOC* es un juego vasto en todos

los sentidos de la palabra. Hay tanto por ver, por hacer y por explorar que una vez inmerso en él puedes pasarte el tiempo que quieras sorprendiéndote a cada momento.

No todo es oro respecto a *DAOC* y, a pesar de que Mythic es un ejemplo del buen hacer en cuanto a mejora de su producto (escucha a los usuarios), sigue en el tintero una actualización de las animaciones y el diseño de



#### DATOS TÉCNICOS

##### GÉNERO

Rol

##### DESARROLLADOR

Mythic Entertainment

##### EDITOR

Virgin Play

PRECIO: 29,99 € PEGI: +12

CUOTA MENSUAL: 12 €

##### IDIOMA

Textos de pantalla Voces

##### REQUISITOS

	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: [www.camelot-europe.com](http://www.camelot-europe.com)



El caballo es el medio de transporte oficial del juego.



Con la llegada de las expansiones, aparecen nuevos personajes como la Valkiria.



En *Dark Age of Camelot* los jugadores pueden explorar las profundidades mágicas.



La expansión *New Frontiers* aporta maquinaria de asedio al juego.

## REINOS EN LIZA

En *Dark Age of Camelot* debes escoger uno de estos reinos. De tu elección depende no sólo el tipo de razas a las que tienes acceso, sino el entorno gráfico y el marco de tu aventura.

### REINO DE ALBIÓN

Los dominios del mítico Camelot y del rey Arturo. El reino de Albión tal vez haya vivido tiempos mejores, pero sus caballeros no están dispuestos a aceptar el declive. Las intrigas de Morgana en la Isla de Avalon empiezan a surtir efecto. Pero no es el único peligro que se cierne sobre Albión. La amenaza de una rebelión de las almas contra su señor cobra cada vez más fuerza en el reino subterráneo.



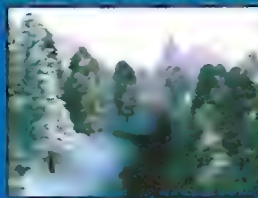
### REINO DE HIBERNIA

Hibernia (Irlanda) es el reino de la naturaleza, separado del mundo invisible por el Velo que sólo pueden atravesar las criaturas mágicas. Los celtas y sus aliados la defienden de los reinos enemigos, aunque el enemigo también podría encontrarse en su círculo de confianza. La isla que habita el pueblo silvano, ha recibido ataques de los fomorios, mientras que un poder desconocido se gesta al otro lado del Velo.



### REINO DE MIDGARD

Midgard es el mundo de los héroes de la mitología escandinava. Poderosos combatientes vikingos, enanos y trolls han fundado una alianza para proteger sus tierras. Como sucede en el resto de reinos, Midgard tiene un punto débil: la Isla de Regir, en constante peligro de invasión. Al mismo tiempo, un ejército maldito comienza a adelantar posiciones desde las profundidades del reino.



lugares donde elaborar sus propias aventuras recorriendo el subsuelo. Incluso se incluyen zonas privadas para un máximo de ocho jugadores. Estas aventuras, además de estar orientadas a jugadores con bastantes horas de vuelo, ofrecen succulentas recompensas así como la posibilidad de conseguir un mineral único con el que forjar armas y armaduras aún más poderosas.

### REINOS EN DISCORDIA

Finalmente, debemos hablar del alma de DAOC: sus combates entre reinos, que han experimentado una remodelación importante a partir de la expansión que apareció en noviembre de 2004, *New Frontiers*. Antes de esta expansión, el sistema de batallas y de asedio a fortalezas había dado a lugar a una coordinación y variedad de estrategias entre los jugadores de cada reino que jamás se ha visto en otro título. Si bien a día de hoy cuesta hallar un juego que no incorpore combates entre jugadores, éstos no son más que peleas de *saloon* si los comparamos con los combates tácticos propios de DAOC. Por si fuera poco, *New Frontiers* modificó las fronteras comunes de los tres reinos (sus campos de batalla) para hacerlos aún más interesantes. Además, se añadieron máquinas de asedio a las ya existentes, incluso algunas marítimas para realizar asaltos por mar.

monturas propias. No obstante, es probable que en breve haya novedades al respecto.

Lo cierto es que DAOC está pensado principalmente para las clases combatientes.

El sistema de fabricación de productos resulta complejo a pesar de tratarse de uno de los pilares del juego. En los niveles elevados, los jugadores solicitan bienes

creados por otros jugadores, ya que son de mejor calidad que los encontrados o conseguidos mediante misiones. Para futuras entregas, no estaría de más que los desarrolladores pensarán en crear un sistema de comercio del tipo subasta como tienen la mayoría de juegos de rol masivo de

reciente incorporación. La expansión *Foundations* que pretendía, además de ofrecer casa propia a los jugadores, crear zonas de comercio, no acabó siendo la mejor de las soluciones.

El complejo de Sísifo que se le ha achacado a este título es ya habitual en el género. ¿Qué es eso del complejo de Sísifo? Seguro que lo has experimentado al tener que visitar una y otra vez los mismos lugares para matar repetidamente a los mismos enemigos y así ganar experiencia (y aburrimiento). La reciente expansión *Catacombs*, también incluida en este lote, viene a solucionar el problema, ya que ofrece a los jugadores

**El alma del juego son los combates entre reinos, que han experimentado una remodelación importante**

## EN RESUMEN

9

Un producto que ha ido mejorando a lo largo de cuatro años hasta llegar a un elevadísimo nivel de calidad. Merece la pena que lo pruebes y que le des tiempo.

### LO MEJOR

- Los combates
- Los reinos
- Personajes variados

### LO PEOR

- Animaciones mejorables
- Sistema de comercio

### TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

EverQuest 2 o World of Warcraft

## Los mods más populares

*Wild West*, una modificación para *Return to Castle Wolfenstein*, es la sorpresa de este mes. Aliados y nazis se transforman en vaqueros y forajidos a la greña en territorio fronterizo.

### ACCIÓN

1	Wild West Return to Castle Wolfenstein	★★★★★
2	Green Tech Doom 3	★★★★★
3	Source Forts Half-Life 2	★★★★★
4	Counterfield Vietnam WW2 Mod Counterfield Vietnam	★★★★★
5	Forgotten Hope Battlefield 1942	★★★★★
6	Garry's Mod Half-Life 2	★★★★★
7	Hell in the Pacific Medal of Honor: Allied Assault	★★★★★
8	Army: Return of the Heroes Home in Precursor 2	★★★★★
9	K-9 Vision Far Cry	★★★★★
10	Operation Ma-Pa Counter-Strike 1.6	★★★★★
11	Onslaught Homeworld	★★★★★
12	Covenant Unleashed Halo	★★★★★
13	Joint Operations: Reality Joint Operations	★★★★★
14	USA Army Night Call of Duty	★★★★★
15	DragonMod 2 Half-Life	★★★★★

### ROL

1	Fallout 2 Wasteland Merc Mod Fallout 2	★★★★★
2	The Long Lost Kingdom 2 Doom 3	★★★★★
3	Exile: Spirits of the Underworld Halo	★★★★★
4	Homeworld: The Last Days Homeworld	★★★★★
5	The Evil Lords Diablo II	★★★★★

### ESTRATEGIA

1	AOM: Defensive Age of Mythology	★★★★★
2	Homeworld: The Last Days Homeworld	★★★★★
3	Onslaught Homeworld	★★★★★
4	The Long Lost Kingdom 2 Doom 3	★★★★★
5	StarCraft: The Shadow of Space StarCraft	★★★★★

## MOD DEL MES

■ GÉNERO: Acción ■ JUEGO: *Return to Castle Wolfenstein* ■ WEB: [www.the-wildwest.co.uk](http://www.the-wildwest.co.uk)

# WILD WEST

## Atrévete con esto, vaquero

Aunque el nombre pueda inducir a equivoco, *Wild West* poco tiene que ver con la película en la que Will Smith se las daba de cowboy. Sin embargo, la época y el lugar de este original mod basado en *Return to Castle Wolfenstein* coinciden plenamente. La historia nos cuenta cómo un ex capitán del ejército mexicano ha organizado un grupo de bandidos con el que pretenderá ocupar los territorios fronterizos de Estados Unidos y sumirlos en un reinado de terror. Como jugador puedes escoger entre los mexicanos o los vaqueros, quienes deberán evitar a toda costa el malvado plan de los forajidos.

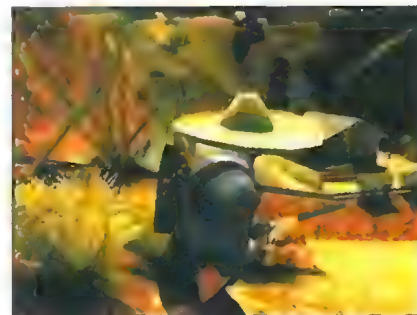
Al igual que en el juego original, *Wild West* cuenta con cuatro clases diferentes de personajes: soldado, minero, médico y sheriff (o capitán, en el caso de los mexicanos). Eso sí, a pesar del cambio de nombre, las funciones son idénticas a las de *Return to Castle Wolfenstein*.

### DE ARMAS TOMAR

El armamento que tendrás a tu disposición es una mezcla de armas de época reales con alguna inclusión algo más fantástica en el repertorio. Como es de esperar, contarás con pistolas Colt, rifles, cartuchos de TNT y todo un abanico de armas de fuego en el que se ha tenido muy en cuenta su efecto según la distancia desde la que se dispara. Por lo que

respecta a los mapas, de momento hay un total de ocho disponibles, aunque el equipo de desarrollo está trabajando para que esta cifra aumente en breve.

En cuanto a jugabilidad, se ha pretendido que *Wild West* sea un juego pausado, algo que sin duda se ha conseguido. Saber jugar en equipo es fundamental. Si resultas herido en combate, no sólo perderás salud, sino que además se reducirá tu velocidad de movimiento. Pero tranquilo: si descansas, podrás recuperar vida y volver a moverte con normalidad. Esto resalta la importancia de la cobertura, no sólo para evitar las balas, sino para recuperarte de tus heridas si te han alcanzado. Por último, destaca también el pack de voces que se ha incluido en el mod, marcado por un gran sentido del humor, pues de entretenerse se trata.



A Francisco José no le ha sentado nada bien que le hayan agujereado el sombrero...



La exploración del territorio será de vital importancia para conseguir nuevos materiales.

■ GÉNERO: Acción ■ JUEGO: Doom 3 ■ WEB: [www.www.xtreme-lab.net/gt/english](http://www.www.xtreme-lab.net/gt/english)

# GREEN TECH

## Verde, que te quiero verde

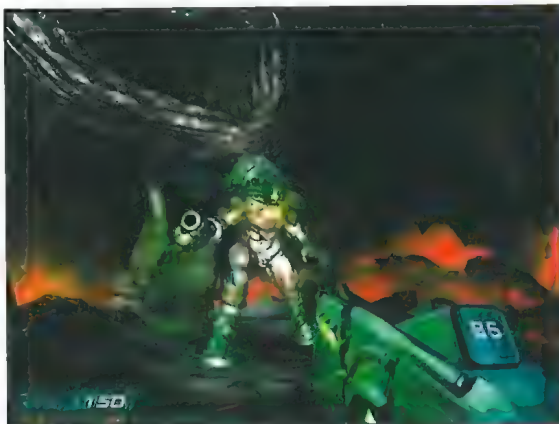
**D**oom 3 ya ha supuesto toda una revolución en lo que a gráficos se refiere. ¿Te imaginas que alguien los mejorara aún más? Pues eso es precisamente lo que ha hecho Gyppi, el creador de uno de los mods más ambiciosos del juego de id Software: *Green Tech*.

Si algo destaca precisamente en este mod, es el color verde que le da nombre. Absolutamente todo se ha modelado con este color en mente, de modo que tanto las armas, las superficies y hasta los personajes tienen una cierta tonalidad o emiten un pequeño destello de luz verde.

Pero no todo se queda en un brote de colorido: se han modificado los parámetros de vida y armadura ampliándolos hasta 150 cada uno, se ha añadido más munición, hay algunos sonidos nuevos y el

modo multijugador ha sido optimizado. Además, los demonios no desaparecen cuando mueren. Se trata, pues, de un mod con el que jugar a *Doom 3* con un entorno que luce aún más que el original, aunque parezca hecho con la idea de promocionar cierta marca de cerveza.

★★★★★



No es moho, es que venimos así de serie...

■ GÉNERO: Acción ■ JUEGO: Battlefield Vietnam ■ WEB: [www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us](http://www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us)

# BATTLEFIELD

## VIETNAM: WWII MOD

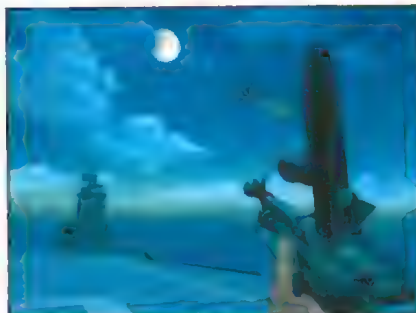
### Más armas, islas y acción

**A**provechando el motor gráfico renovado que ofrecía *Battlefield Vietnam* respecto a su antecesor, *Battlefield 1942*, un grupo de *modders* ha decidido actualizar la esencia del juego original. Para ello han creado este mod, que supone una conversión parcial del primer título, en el que se han incorporado todos los mapas de la contienda del Pacífico (Iwo Jima, Isla de Wake y La invasión de las Filipinas).

Todos los modelos de personajes y vehículos se han rehecho para adaptarse al nuevo motor. Sin embargo, el apartado más destacable es el de armamento, sobre todo por las nuevas armas. Entre éstas destacan los morteros y, muy especialmente, el lanzallamas, un soplete a lo bestia con el que podrás devastar a la

infantería enemiga o bloquear una zona creando un muro de fuego. Además, resulta bastante efectivo contra vehículos ligeros. Puedes jugar a este mod en los modos cooperativo, conquista o individual.

★★★★★



La guerra en el Pacífico está ahora más detallada que nunca.

## EN POCAS PALABRAS

### ¡Reneo (como hay)

Los *Dragon Ball* requieren un mod basado en el motor de Quake III en el que se recreaban combates entre los personajes de la saga *Dragon Ball*. Pues bien, ahora se está gestando un nuevo mod de este game basado en el motor de Half-Life 2 y que va un paso más allá. Si quieres estar al día sobre su desarrollo, visita la web [www.dragonballsouree.com](http://www.dragonballsouree.com).



### Vuelve el renegado

*CnC Renegade* no destacó en su día. Sin embargo, en Reborn Team se han fijado como meta darle un poco de la gloria que se le negó en su momento. Para ello se han sacado de la manga *CnC Reborn*, un mod en el que habrá dos bandos (GDI y NOD) así como una gran variedad de personajes, vehículos y armas. Más detalles en <http://reborn.com/munitxteam.de>.



### De cabo a rabo

Los chicos que están trabajando en *War of Wars*, un mod de *Battlefield 2*, se han fijado como objetivo nada menos que recrear la Segunda Guerra Mundial al completo. Por ahora parece que el proyecto va bien encaminado. Puedes comprobarlo en <http://warofwars.stackout.com>.

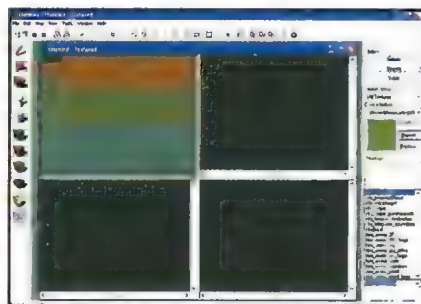


## Cómo diseñar un mapa en... Half-Life 2 (III)

Por aclamación popular, ampliamos esta sección práctica e interactiva. Créenos, **no hace falta ser un as de la programación para crear un mapa de Half-Life 2** como Dios manda. **Te mostramos cómo ambientar el escenario.**

**S**iguendo el hilo del último número, arrancamos esta sección de diseño de niveles. Esta vez, como podrás comprobar, vamos a entretenernos un poco más en explicarte los entresijos de este editor y todas las posibilidades que ofrece. Y por supuesto, de una forma que todo el mundo pueda entender. En este número vamos a continuar con el modelo de habitación que ya teníamos hecho, pero le vamos a añadir algunos elementos adicionales para hacerla más completa. ¡Vamos allá!

**1** Si tienes el modelo que hicimos el mes pasado, ábrelo, ya que te servirá de base para lo que te explicamos a continuación. Si no, repite los pasos que dábamos entonces. En un abrir y cerrar de ojos, la tendrás lista de nuevo. Recordarás que lo último que hiciste fue aplicar las texturas a tu habitación.

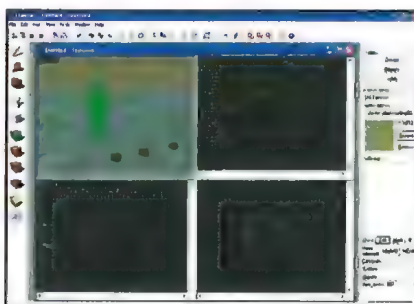


Esta habitación está muy vacía. ¡Vamos a darle algo de vida!

**2** Ahora se trata de insertar entidades, unos objetos que se usan para controlar algunas de las características del mapa. Dicho así, puede sonar complejo, pero enseguida comprobarás que no lo es en absoluto. Selecciona el botón de entidad (la bola blanca con el pedestal que está debajo del icono de la cámara). Acto seguido hemos de decidir el tipo de entidad que introduciremos mediante el menú que se acaba de activar en la parte inferior derecha. Selecciona `info_player_start` de la lista en Categories. Esto sirve para establecer el punto del que partirán los personajes en ese mapa cuando lo inicies. El paso siguiente consiste en seleccionar una zona en el mapa 3D para asignar esos puntos de entrada. Haz clic donde quieras

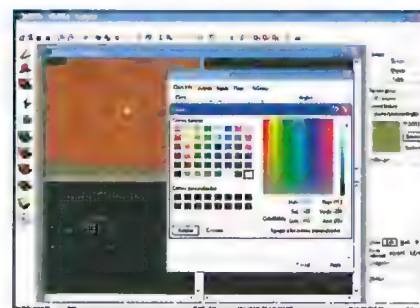
y verás aparecer una figura tridimensional de color verde.

**3** Pasemos ahora a las armas. Selecciona del mismo menú de antes la opción `weapon_357`, que colocará una Magnum .357 en el mapa allá donde tú le indiques haciendo clic en el mapa en 3D. Pongamos un poco de munición con el comando `item_ammo_357`. Perfecto, ya tienes a tu personaje en la parrilla de salida con un arma y munición a su lado. Si quieres, puedes probar con otros tipos de armas y municiones navegando por el menú y escogiendo las armas correspondientes.



Coloca el revolver y las cajas de munición cerca del punto de partida del personaje.

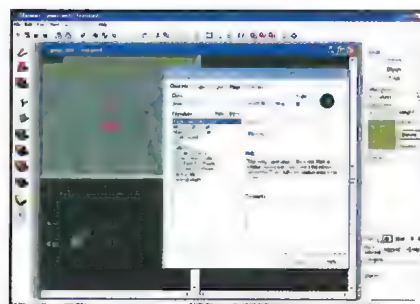
**4** Si cargas este mapa tal y como lo tienes ahora, sólo verías una pantalla prácticamente negra. Has acertado: falta una fuente luz, que es lo que vamos a hacer a continuación. En el mismo menú de antes, selecciona `Light` como entidad y haz clic en un punto más o menos céntrico del techo para colocarla allí. Verás que aparece un icono con forma de bombilla. Haz doble clic sobre él en la vista en 3D para abrir el diálogo de propiedades de la fuente de luz y dar paso a la edición de las características de ésta en concreto. Selecciona la opción `Brightness` y, a continuación, `Color`, para que elijas el color de la luz. Nosotros hemos escogido un azul claro moviendo el cursor por el cuadro de colores hasta conseguir la tonalidad deseada. Dale a la opción de aceptar cuando



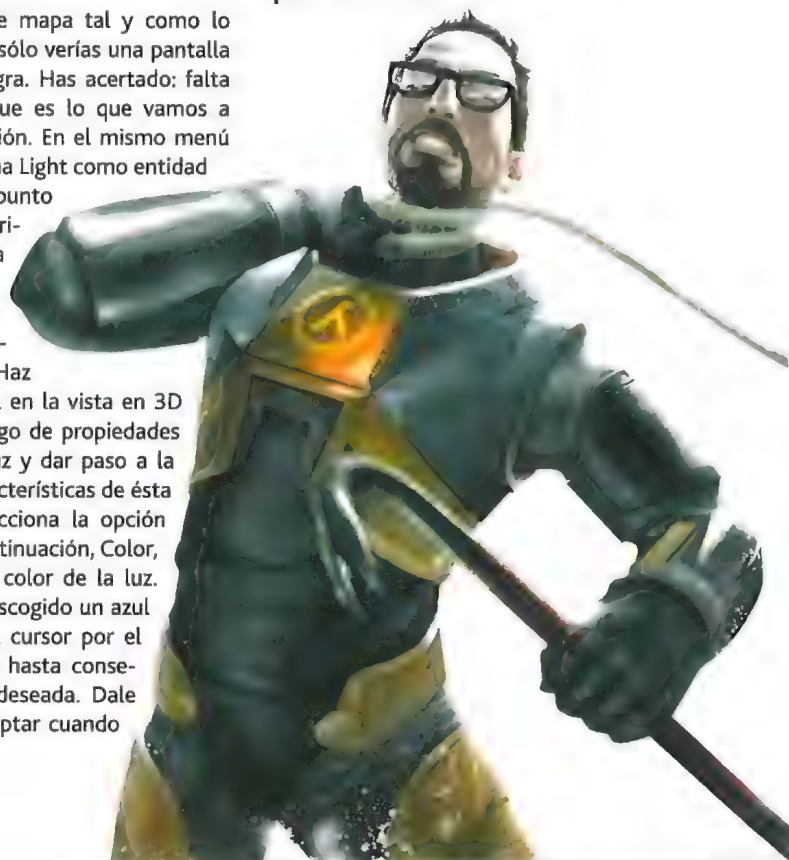
En la paleta de color podrás escoger la tonalidad de la luz que iluminará tu estancia.

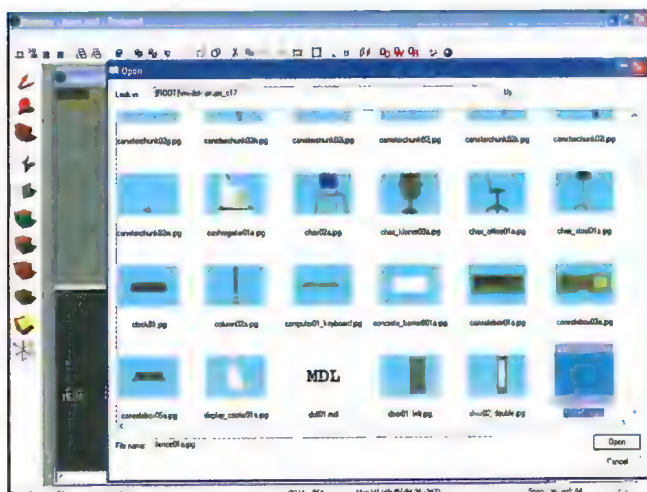
acabes. Lo siguiente será establecer el brillo de la luz. En la ventana que tienes ahora mismo delante, hay una línea con cuatro números. El cuarto de ellos es la intensidad de la luz, y deberías cambiar el 200 que hay por defecto por 800. Haz clic en el botón `Apply` para que surtan efecto los cambios.

**5** Hecho esto, llega el momento de empezar a llenar este escenario de objetos. Una vez más, debes hacer uso del sistema de entidades para colocarlos. Selecciona `prop_static` de la lista de objetos y haz doble clic sobre él para abrir las propiedades. De la lista que aparecerá, ve



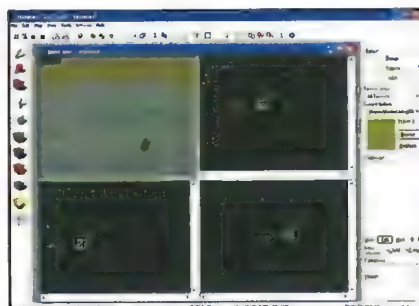
Escoge el modelo "prop\_static", el primero del menú.





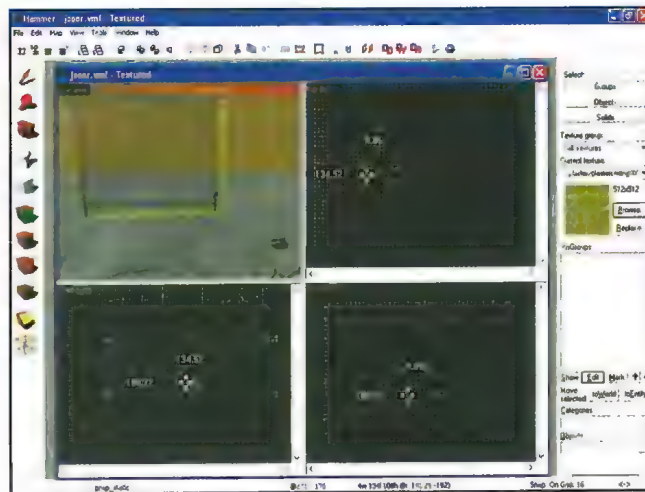
a World Model y haz clic en el botón Browse. De inmediato, se abrirá una ventana en la que aparecerán varias carpetas. Abre la que se llama props\_c17. Vamos a seleccionar ahora el modelo fence01a.jpg, que corresponde a una valla, y haz clic en Open y Apply en las dos ventanas que aparecerán a continuación. Ya tienes tu primer objeto puesto en escena. Pero vayamos un poco más allá y creemos un objeto con física.

**6** Con la opción de entidades y en el menú de objetos, busca uno llamado `prop_physics_multiplayer` en la lista. Colócalo en el mapa 3D haciendo clic en un punto de la habitación. Activa el cursor de selección (el botón de la flecha roja de la barra lateral) y haz doble clic sobre él para activar las opciones. Verás que es idéntico al anterior. Ve a la opción `World Model`, luego haz clic en `Browse` y ve al mismo directorio de antes, el `props_c17`. La diferencia es que esta vez vamos a cambiar de modelo y abriremos el llamado `oildrum001.jpg`. Acepta, cierra el diálogo y verás que ya tienes puesto el barril en escena.



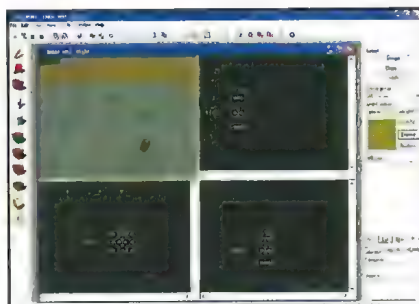
**Ya tenemos nuestro primer objeto con física del mapa: el barril.**

**7** Vamos a aprender ahora a mover objetos dentro de la parrilla. Esto te servirá para recolocar cualquier cosa que hayas introducido en el mapa, como por ejemplo la valla. Con la opción de selección activada, haz clic sobre el objeto que elijas en la perspectiva 3D. Su contorno se volverá amarillo en cuanto lo hagas. Ahora lo moveremos, pero no en esa ventana, sino en la perspec-



**Este mapa va lo tiene todo a punto. Ahora, a funcionar.**

tiva lateral (Side). Desde allí, comprobarás que la valla se sale de la estancia, así que toca recolocarla moviéndola un poco más arriba de donde está ahora. Si no consigues distinguir el texto del recuadro, será que tienes el zoom muy alejado, así que usa la rueda del ratón o la opción Magnify de la barra lateral izquierda para acercarte hasta que lo veas más claro. Mientras mueves el objeto, es posible que aparezca un menú de alteración del radio de la valla. Sólo aparecerá si haces clic accidentalmente en lugar de arrastrar. En ese caso, ve a la pestaña de Edit y selecciona Undo para deshacer los cambios.



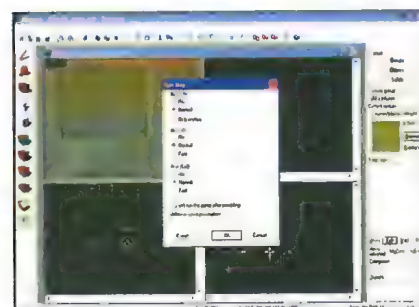
Quizás te cueste un poco poner la valla en su sitio, pero verás como enseguida le coges el truco.

**8** Ya deberías tener la valla alineada con el suelo y no atravesándolo como antes. Si aún tienes dificultades o si quieres ver con más precisión los objetos en la parrilla, puedes hacer clic en el botón **Smaller Grid**, situado en la parte superior izquierda de la pantalla y representado como una cuadrícula con un símbolo negativo. De esta forma, la parrilla tendrá más cuadrados y te será más fácil ver dónde y cómo quedan situadas las cosas. Justo al lado, tienes la opción contraria en el icono **Larger Grid**. Si no lo conseguiste antes, ahora sí deberías haber podido alinear la valla con el suelo.

**9** Pasemos ahora a la recta final del proceso creación de tu mapa. Primero, guarda tu mapa con la opción **Save As de**

la pestaña File. Ponle el nombre que quieras, aunque, ya que esto va a ser un mapa *deathmatch*, podrías ponerle un nombre como `dm_estancia` o `dm_encerrado`, por ejemplo. Tu mapa se guardará en la carpeta que le hayas indicado con la extensión `.VME` (de Valve Map File).

**10** Antes de cargar tu mapa, debes compilarlo. Pulsa la tecla F9 o selecciona la opción Run Map de la pestaña File y verás un cuadro de opciones básicas. Debería aparecer todo establecido como Normal y con la casilla Don't run game after compiling desactivada. Si no es así, cámbialo tú mismo para que quede todo establecido correctamente.



**Llega la hora de la verdad. Pulsa el botón Aceptar de esta ventana y por fin verás tu mapa.**

**11** En la pestaña Additional game parameters, teclea -dev -console +sv\_lan 1 sin las comillas y haz clic en la opción OK. En ese momento aparecerá una ventana mostrando cómo progresa la compilación del mapa. Cuando termine el proceso, se cargará *Half-Life 2: Deathmatch* automáticamente y lanzará el mapa que has creado. Ya puedes admirar tu obra en todo su esplendor. Aunque no sea algo excesivamente complejo, ya tienes la base con la que poder crear mapas más grandes y con más objetos. En próximas entregas, te enseñaremos cómo crear puertas, piscinas, cables y multitud de objetos más. Todavía te queda mucho por aprender.

## MATERIA GRIS

J. FONT

## Los 64 ya son una realidad

**M**icrosoft ya comercializa un sistema operativo a 64 bits. Se llama Windows XP Professional x64 Edition. Se trata de un paso intermedio para empezar a aprovechar las plataformas a 64 bits actuales mientras se espera el Windows Longhorn, que debería ver la luz en otoño del próximo año. Ahora ya es posible probar el rendimiento real de las extensiones para los 64 bits (EMT64), que Intel ha incorporado en sus últimas hornadas de procesadores, y de las plataformas nativas a 64 bits de AMD.

Como era de esperar, Windows XP Professional x64 Edition nace con la polémica bajo el brazo. Steve Jobs, presidente de Apple, ya ha acusado a Microsoft de plagiar el sistema Mac OS X 10.4 Tiger que la compañía de la manzana mordida ha presentado recientemente.

Mientras tanto, los desarrolladores de software van tomando posiciones. Ha aparecido un parche de *Far Cry* para compatibilizar el juego con los 64 bits. También han lanzado un paquete de nuevos escenarios que, curiosamente, cuentan con el logo de AMD. Pero no hay que preocuparse, pues también funcionan con los procesadores de Intel con extensiones a 64 bits. Esta actualización ha derivado en un aumento de velocidad del juego de un 6%. Además, los escenarios aparecen más poblados de objetos, los gráficos lejanos cuentan con mayor detalle y las texturas, en general, mejoran considerablemente. Algo es algo.

Tendremos que esperar a que se desarrollen juegos para esta plataforma para ver su impacto real. Por suerte, parece que los fabricantes de hardware y software ya se han puesto a trabajar. Creative ha preparado una versión beta de controladores para sus principales tarjetas de audio. Lo mismo ocurre con ATI y Mozilla, el navegador de Internet, que ya cuenta con su versión a 64 bits. El movimiento se ha iniciado y parece que no tardaremos en degustar sus frutos.

## Doble núcleo

### Nuevo procesador de Intel

**D**urante la reciente competición de ciberatletas profesionales (CPL) que tuvo lugar en Barcelona, Intel presentó su nuevo procesador de doble núcleo. Se trata del Intel Pentium Extreme Edition 840. El procesador está cadenciado a una velocidad de 3,2 GHz y utiliza el procesador Intel 995X Express. El nuevo procesador, además del doble núcleo, integra la tecnología Hyper-Threading. Antonino Albarrán, director de tecnología, nos recalcó que "además de dos núcleos físicos, existen dos virtuales". Con estos cuatro procesa-

dores en funcionamiento, el rendimiento del procesador se multiplica casi por cuatro.

Durante la presentación pudimos ver el renderizado de una imagen con distintos procesadores y una demo del juego *Juiced*. La velocidad de renderizado y los efectos son realmente sorprendentes. Intel, por el momento, no va a entrar en la lucha por los 64 bits de lleno. El nuevo procesador contará con las extensiones activadas (EMT64) para dar soporte a las aplicaciones a 64 bits. Alienware, Dell y Velocity Micro han comenzado a comercializar equipos con el nuevo procesador y el controlador 995 Express.

Durante este trimestre Intel también presentará los procesadores de doble núcleo para dispositivos portátiles. Recuerda bien su nombre, porque sonará, y mucho: Intel Pentium D.



## Pequeño pero matón

### Ordenador reducido de Aopen

**S**e llama XC Cube MZ885, mide 200 x 106 x 320 mm y entraría en la categoría de peso mosca con sólo 1,8 kilos. El nuevo mini ordenador de Aopen está equipado con una placa base MZ basada en el controlador de Intel 855G ME. Integra audio 5.1 y utiliza el procesador de vídeo Intel Extreme Graphics 2. La plataforma está preparada para albergar los procesadores Pentium M (400/533 MHz y 2 MB de L2). Con todo ello se consigue un dispositivo silencioso. Además, incorpora un lector de tarjetas 9 en 1. La caja de aluminio cuenta con un dise-

ño elegante y permite la expansión apilando las nuevas cajas denominadas Expansor MZ850e. En ellas es posible albergar todo tipo de dispositivos. Una solución ideal para utilizarlo en el salón.



# En vivo y en directo

## Creative lanza dos nuevas webcam

Cada vez es más imprescindible una webcam para aprovechar las ventajas de la comunicación a través de Internet. Creative ha lanzado dos nuevos modelos con una resolución de video VGA de 640 x 480 (1,3 Megapíxeles). El sensor CCD se ha mejorado considerablemente para ofrecer unas imágenes más nítidas y con mejor brillo. Cada uno de los dos modelos se ajusta a un tipo de ordenador. Para equipos de sobremesa, la WebCam Live Ultra (74,90 euros) y, especialmente diseñado para

portátiles, la WebCam Live Ultra Notebook (79,90 euros), con un sistema de acoplamiento a la pantalla.



# ¿He oído WiFi?

## Dispositivo para detectar la cobertura

Trust ha lanzado un detector de cobertura WiFi para saber en todo momento si hay una red cercana que dé cobertura. El dispositivo se llama WiFi Hot Spot Finder NB-7300p (29,95 euros). Cuenta con cinco leds verdes que indican la intensidad de la señal. Si no encuentra cobertura de señal, un led rojo lo indica. Para una mayor fiabilidad de la respuesta, el buscador omite señales e interferencias de otros dispositivos co-

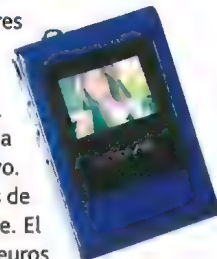
mo teléfonos, dispositivos Bluetooth, etc. El detector presenta un radio de alcance de 100 metros y un diseño muy reducido. De tan pequeño, puede incluirse en el llavero para tenerlo siempre a mano.



## EN POCAS PALABRAS

### Color en el reproductor

Inovix ha lanzado dos reproductores de mp3/wma con sintonizador de FM y una pantalla a color en la que podrás visualizar vídeos. El iMP-302 tiene una carcasa redonda que le confiere un diseño deportivo. El modelo iMP-305 (en la foto) es de forma rectangular y más elegante. El precio varía según la capacidad: 79 euros para los modelos con 256 MB y 99 euros para los de 512 MB.



### Música para dos

Es un reproductor de mp3 y lo han bautizado con el nombre de Lunnatic 3600 DUO. Apparentemente se trata de un reproductor sofisticado con grabadora de voz y una pantalla retroiluminada que permite escoger entre siete colores, pero es algo más. La novedad es que dispone de dos tomas de auriculares para poder compartir la música. El modelo de 512 MB cuesta 84,90 euros y el de 1 GB, 129 euros.



### Alta velocidad

PNY ha lanzado una nueva gama de tarjetas de memoria CompactFlash de alta velocidad. Se comercializan con el nombre CompactFlashT 80X y alcanzan una velocidad de transferencia de 12 MB/s frente a los 6 MB/s de la anterior generación del mismo fabricante. Con ellas se reduce considerablemente el tiempo de disparo entre fotografía y fotografía. Está previsto que se comercialicen tres modelos: el de 512 MB (59,99 euros), otro de 1 GB (99,99 euros) y el modelo con mayor capacidad, 2 GB (189,99 euros).



## LOS EQUIPOS DEL MES

### GAMA BAJA

- **Procesador**  
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**  
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**  
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**  
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**  
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**  
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**  
LITE-ON SHOW-16S3S DUAL

### GAMA MEDIA

- **Procesador**  
AMD Athion 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**  
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**  
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**  
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**  
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**  
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**  
Plexor PX-716A Dual

### GAMA ALTA

- **Procesador**  
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**  
Asus P5WD2
- **Memoria**  
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**  
250 GB Maxtor 7200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**  
2 XFX 6600 GT 128 MB AGP PCI-E (SLI)
- **Tarjeta de sonido**  
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**  
Pioneer DVR-109 Dual

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Puede ser útil de referencia para que veas que es lo mejor que puedes encontrar en el mercado según cuál sea tu presupuesto.

FABRICANTE: HIS • PRECIO: 559 € • WEB: [www.hisdigital.com](http://www.hisdigital.com)

# HIS EXCALIBUR X800XT ICEQII VIVO

## Para quedarse helado

Las posibilidades a la hora de modificar las tarjetas gráficas son cada vez más limitadas. Los fabricantes de los procesadores gráficos, ATI y nVidia, ponen cada vez más pegas a la hora de alterar componentes en las tarjetas. Así que los fabricantes tienden a fijarse más en aspectos como el overclock, la buena refrigeración de los procesadores gráficos o el software que acompaña la tarjeta. La finalidad, ofrecer algo más que la competencia.

Este modelo viene equipado con el procesador de ATI Radeon X800, a una velocidad de 520 MHz y 256 MB de memoria GDDR3 a 1,12 GHz. El modelo analizado está concebido para el bus AGP 8x, aunque también existe una versión para PCI-Express. Dispone de 16 canales para un renderizado óptimo. El bus de memoria es de 256 bits y permite el tráfico de un volumen considerable de datos. El resultado es una excelente capacidad de renderizado y efectos espectaculares. Los frames se suceden a velocidad de vértigo en juegos tan exigentes como *Doom 3*. De hecho, esta tarjeta supone un salto cualitativo espectacular respecto a los modelos 9800 Pro. Su rendimiento los supera en más de un 30% en bajas resoluciones y, a más resolución, la diferencia aumenta a pasos agigantados.

Uno de los detalles que más llama la atención es el sistema de refrigeración IceQII, con un potente ventilador en la

parte trasera de la tarjeta que impulsa el aire a través del refrigerador y lo expulsa fuera de la caja. Consigue bajar unos 11 grados la temperatura respecto a las tarjetas normales, lo que contribuye también a reducir el calor en el interior de la caja. Además, el ruido es el mismo que ofrecen las tarjetas con los ventiladores habituales.

El radiador cubre tanto el procesador como los módulos de memoria que lo rodean, algu-

nos soldados en el lado opuesto.

Esta tarjeta utiliza un radiador que une los módulos de memoria y se eleva de la placa. De esta forma, ofrece una mayor superficie para el intercambio de calor y queda más espacio para que circule el aire entre la tarjeta y el disipador. El resultado es una



mejor refrigeración de los chips de memoria. El inconveniente es que ocupa dos ranuras de la parte trasera de la caja. De hecho, el tamaño general de la tarjeta es considerable.

Además de la salida de TV, la tarjeta permite capturar vídeo analógico. Para ello incorpora el chip Rage Theater con el que ATI añade la característica VIVO (Video In/ Video Out), detalle que hace de la tarjeta gráfica un dispositivo más versátil para el uso doméstico. De este modo no se precisan de dispositivos adicionales para la captura de vídeo.

HIS ha conseguido una tarjeta versátil que, además de reducir la temperatura del procesador y alargar su vida útil, contribuye a refrigerar el conjunto de la caja. Un detalle a tener en cuenta en esta época del año.



### EN RESUMEN



Extremadamente eficiente con los juegos actuales y la reproducción de DVD. Además, se completa con opciones de vídeo analógico.

**LO BUENO:** Excelente calidad con resoluciones altas y un potente sistema de refrigeración.

**LO MALO:** Su tamaño te obliga a disponer de dos ranuras en la parte trasera de la caja.

FABRICANTE: Acer • PRECIO: 1.499 € • WEB: www.acer.es

# ACER ASPIRE 1694 WLM

## Dos gigahertzios manejables

**A**cer ha lanzado un nuevo modelo de portátil realmente robusto, pensado para las aplicaciones multimedia. El Aspire 1694 WLM utiliza un procesador Pentium M 760 a 2 GHz con 2 MB de memoria de segundo nivel. Estamos ante un procesador de la nueva generación de Centrino bautizado con el nombre Sonoma Platform. Entre las principales características del procesador se encuentra el uso de un bus frontal a 533 MHz. Además, incorpora un controlador Intel 915PM, que logra un gran rendimiento en aplicaciones multimedia, entre ellas los juegos, ya que soporta la interfaz PCI-Express. Esta solución, llamada a reemplazar la ya clásica PCI y AGP, es la clave para que los ordenadores portátiles de nueva generación puedan incluir potentes procesadores gráficos. El portátil de ACER tiene el apartado gráfico cubierto con el Mobility Radeon X600 (1.280 x 800), de 64 MB de memoria.

El portátil viene equipado con una pantalla 15,4" y utiliza la tecnología CristalBrite, que mejora el brillo y el contraste de la pantalla. Si bien se reduce considerablemente el molesto efecto moiré de algunas pantallas, el nivel de reflejo es mayor que

en pantallas que no emplean esta tecnología. Para mejorar la imagen, el portátil incorpora las tecnologías CinemaVision y Clear Vision.

Respecto al sonido, dispone de dos altavoces integrados. En la parte frontal del dispositivo se encuentran las conexiones de audio. También incorpora un práctico lector de tarjetas 4 en 1 para mejorar las prestaciones multimedia y una grabadora de DVD Dual, de doble capa.

Acer también ha apostado por la conectividad. El Aspire dispone de un adaptador de red Gigabit Ethernet, Bluetooth, Wi-Fi y puerto de infrarrojos (IrDA). Con ello se garantiza el fácil acceso a redes locales o a dispositivos móviles, como teléfonos o PDA. Una conexión FireWire facilita la conexión de dispositivos como cámaras de vídeo digital.

Que los portátiles se están convirtiendo en herramientas más allá del uso en



la oficina es evidente.

Los fabricantes aprovechan la tecnología para crear herramientas más potentes y versátiles. El Aspire 1694 es una buena muestra.

### EN RESUMEN



Ofrece unas excelentes prestaciones multimedia al aprovechar las ventajas de la novedosa plataforma Sonoma.

**LO BUENO:** Una velocidad de procesamiento rápida, una imagen de calidad y su alta conectividad.

**LO MALO:** Los reflejos en la pantalla.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 475 € • WEB: www.viewsoniceurope.com

# VIEWSONIC VX912

## Gran formato

**L**a velocidad de respuesta es uno de los detalles a tener en cuenta a la hora de utilizar un monitor TFT para jugar, sobre todo en los títulos de acción. Este monitor de 19" de Viewsonic ofrece un tiempo de respuesta de 12 ms, bastante superior al de otros modelos del fabricante, como el VX924 (19") y el VX724 (17"), en los que es de tan solo 4 ms. Aún así, los 12 ms no suponen



un inconveniente para jugar o reproducir vídeo. El monitor ofrece una imagen brillante y con colores muy vivos, y su resolución alcanza los 1.280 x 1.024 (a 75 Hz).

El diseño del monitor, que se ha construido en plata y negro, es elegante. En la parte frontal se encuentran cinco botones digitales. Cuatro se utilizan para navegar por el

sencillo OSD y el quinto sirve para apagar el monitor. En la parte posterior están situadas las entradas de vídeo. Dispone tanto de entrada analógica como digital. Junto a ellas se encuentra la entrada eléctrica. No precisa de alimentador externo. En definitiva, el VX912 es una buena ventana para tu software y ofrece un buen rendimiento.

### EN RESUMEN



Un sistema 5:1 de calidad, poco aparatoso y con un precio muy competitivo. Ideal para espacios reducidos y bolsillos en crisis.

**LO BUENO:** Cuenta con unos colores brillantes y apenas se oscurece en las fases de acción vertiginosa.

**LO MALO:** Carece de altavoces integrados.

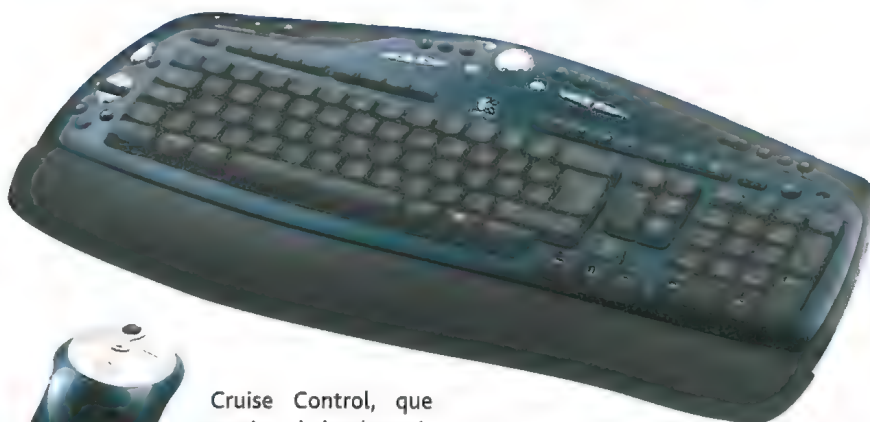
FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 109,99 € • WEB: [www.logitech.com](http://www.logitech.com)

## LOGITECH CORDLESS DESKTOP LX700

### Escritorio de lujo

Un conjunto de oficina muy cómodo de usar gracias a su diseño ultraplano y al ratón de gran tamaño. El teclado incorpora teclas adicionales para el acceso rápido a aplicaciones y al reproductor. Con el software de configuración, incluye un reproductor multimedia propio que te permite grabar, copiar y sintonizar la radio a través de Internet. Como es habitual en el fabricante, las teclas de función permiten realizar dos operaciones distintas para multiplicar sus prestaciones.

El ratón tiene una resolución de escaneo de 800 dpi y utiliza baterías que se recargan al establecer contacto con la base del receptor. Gracias al sistema de radiofrecuencia FastRF, se reduce el tiempo de respuesta de forma considerable. La rueda de desplazamiento incorpora la tecnología



Cruise Control, que permite el desplazamiento tanto vertical como horizontal. Para mayor comodidad, el teclado cuenta en el lateral con controles que permiten realizar las mismas funciones, además de dos botones para facilitar la navegación en Internet.

#### EN RESUMEN



Un teclado cómodo y versátil que reduce la fatiga y mejora la productividad. Todo gracias a su diseño y a las múltiples teclas de acceso rápido. La respuesta del ratón es muy buena.

FABRICANTE: Acer • PRECIO: 399 € • WEB: [www.acer.es](http://www.acer.es)

## Acer N35 GPS

### Al día y orientado

El N35 de Acer es uno de estos dispositivos que aúnan la organización personal y la localización vía satélite. Utiliza un procesador Samsung 266 a MHz, 64 MB de memoria RAM y 32 MB para la memoria no volátil (ROM). Para mejorar la capacidad de almacenamiento dispone de una ranura para tarjetas SD y MMC. Este modelo viene equipado con el sistema operativo MS Mobile 2003 Premium Edition y la conexión al PC se realiza vía USB. Si bien resulta fácil sincronizar y transferir datos entre los dos dispositivos, se echa de menos algún tipo de conexión inalámbrica.

El programa de navegación Destinator 3 permite un visionado 2D y 3D. La navegación con mapas 3D resulta más intuitiva y tanto una como otra requieren de tu dominio del lápiz. El teclado en pantalla es pequeño y no puede ser accionado con el dedo. No ocurre como con los navegadores dedicados, que cuentan con un teclado mayor y mucho más práctico. Si el precio te parece excesivo, puedes ahorrar 100 euros adquiriendo el modelo sin los mapas de España preinstalados. Las dos versiones cuentan con una antena externa adicional.



#### EN RESUMEN



Una opción económica para disponer de un organizador personal y de un GPS al mismo tiempo. Para nómadas con tendencia al despiste.

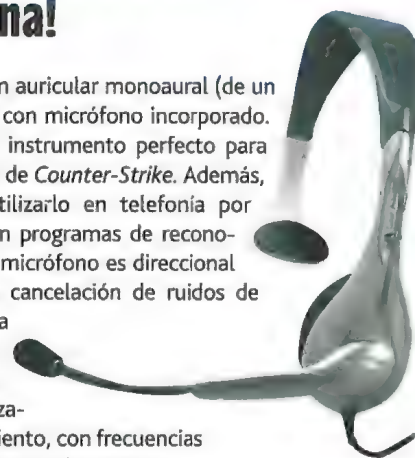
FABRICANTE: Cyber Acoustics • PRECIO: 14,900 € • WEB: [www.cyberacoustics.com](http://www.cyberacoustics.com)

## Cyber Acoustics AC-101

### ¡Oído cocina!

El AC-101 es un auricular monoaural (de un solo altavoz) con micrófono incorporado. Sin duda, un instrumento perfecto para coordinar tu equipo de Counter-Strike. Además, también podrás utilizarlo en telefonía por Internet (VoIP) o en programas de reconocimiento de voz. El micrófono es direccional 180° y dispone de cancelación de ruidos de ambiente. Oirás a tu interlocutor con total nitidez y, en la reproducción, alcanzarás un buen rendimiento, con frecuencias que van desde los 20 Hz a los 20KHz.

Se trata de un auricular semiabierto, o sea, que el altavoz no está cerrado en el auricular, de manera que la presión sobre el oído es mínima. Además, la almohadilla del auricular está recubierta de piel. Esta característica, junto al pasador ajustable, hacen que resulte muy cómodo de usar. El AC-101 cuenta con un diseño simétrico que permite utilizarlo indistintamente en una u otra oreja. Por todo esto, se trata de un auricular ideal para su uso prolongado. Sin duda, una buena opción para hablar con tu PC.



#### EN RESUMEN



Un auricular de bajo coste ideal para la comunicación. Eficaz con los delicados programas de reconocimiento de voz. Ligero y cómodo de usar.

FABRICANTE: Sony • PRECIO: 356 € • WEB: [www.sony.es](http://www.sony.es)

## Sony NW-HD3

### El ataque de Sony

**S**ony vuelve a la carga con un nuevo reproductor musical portátil. El NW-HD3 es el primer reproductor que permite el uso de archivos mp3 y wma junto al codec ATRAC3plus del que la compañía es propietaria. El ATRAC es un sistema de codificación más eficiente que el mp3 aunque mucho menos extendido. Se trata de un buen reproductor, excepto por un detalle técnico: a pesar de que al conectarse a un PC aparece como disco duro de 20 GB (su capacidad real), para transferir las canciones deberás utilizar necesariamente el software que acompaña al dispositivo. De otro modo no podrás reproducir los archivos. Su autonomía es de 30 horas si se reproduce audio codificado a 48 kbps. Con este ratio de compresión, el reproductor puede almacenar hasta 13.000 canciones.



#### EN RESUMEN



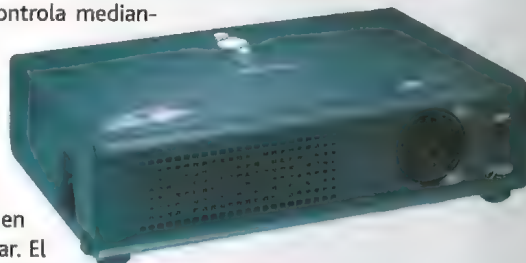
Sony ha reunido los formatos de audio más extendidos junto a su ATRAC3plus. Combina su amplia capacidad con un diseño reducido.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 998 € • WEB: [www.viewsoniceurope.com](http://www.viewsoniceurope.com)

## Viewsonic PJ400

### Gran Formato

**P**ocos proyectores ofrecen un buen rendimiento en espacios demasiado iluminados. Este modelo de Viewsonic es la respuesta a este inconveniente con sus 1.600 lumens y una resolución de 800 x 600 SVGA. Además, dispone de un sistema de escaneo progresivo que mejora la nitidez considerablemente. El dispositivo se controla mediante la aplicación OnView. Con ella se pueden ajustar distintos parámetros, como la geometría o el color, a través de un menú en pantalla fácil de usar. El fabricante ha reducido las vibraciones del aparato para alargar la vida de la lámpara. También incorpora un mando a distancia que facilita el control durante la proyección. Un proyector de reducido peso y altas prestaciones.



#### EN RESUMEN



Un proyector eficiente incluso en estancias iluminadas. Su buena calidad de imagen junto a su reducido peso, lo hace ideal para presentaciones.

FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 99,90 € • WEB: [www.adstech.com](http://www.adstech.com)

## ADS Tech Instant VideoMPX

### Cáptura fácil

**S**e trata de un dispositivo que te permitirá capturar video a través del puerto USB. Con él podrás digitalizar imágenes tanto en formato comprimido como descomprimido. Soporta MPEG-1, Windows Media Video y el cada vez más utilizado DivX. Estos dos últimos formatos son ideales para almacenar imágenes en CD e incluso para reproducirlas en reproductores de video portátiles u ordenadores de bolsillo. Además, la novedad de ADS Tech permite realizar capturas en formato comprimido sin necesidad de conversiones posteriores. El dispositivo viene acompañado por el software de edición VideoStudio 8. Este programa permite la edición de los vídeos e incluso crear menús para navegar por el CD o DVD más fácilmente. Manejarlo te resultará fácil e intuitivo.



#### EN RESUMEN



Sencillo de manejar y permite la compresión de video en tiempo real. El software que lo acompaña es completo y fácil de usar.

FABRICANTE: Hauppauge • PRECIO: 109 € • WEB: [www.hauppauge.fr/spain](http://www.hauppauge.fr/spain)

## Hauppauge WinTV Nova T USB2

### Tele digital

**D**isfrutar de la televisión o radio digital en tu ordenador es cada vez más fácil. Este dispositivo se encarga de sintonizar la señal y enviarla a tu ordenador a través del puerto USB. Eso sí, necesitarás tener a mano una conexión a una antena externa. El software que lo acompaña te permitirá almacenar las emisiones en el disco duro en formato MPEG-2. Otro detalle de interés es la inclusión de la función Time Shifting, que te permitirá visionar el principio de una grabación en curso sin interrumpirla. Un programador te permitirá indicar el inicio y la finalización de la grabación. También incorpora un mando a distancia con el que podrás controlar todas las funciones del dispositivo. La televisión digital terrestre cada vez está más cerca.



#### EN RESUMEN



Una buena solución si dispones de un ordenador cerca del televisor o de una toma de antena próxima al monitor. Sin más límites que éstos.

# X-WING



En 1993 LucasArts sorprendió con **uno de los juegos con licencia *Star Wars* más realistas** jamás concebidos. Y eso que mucho ha llovido desde entonces. Era un **simulador de vuelo espacial original y rompedor** que te ponía en la piel de un piloto novato de la flota rebelde.

**L**a irrupción de la primera trilogía cinematográfica provocó, entre otras muchas cosas, un auge de los videojuegos inspirados directamente en el universo de George Lucas. Más entendidos como material promocional que como juegos comerciales, la mayoría de estos títulos no pasaban de simples arcades que, con mayor o menor fortuna, trasladaban al ordenador los momentos más brillantes de las películas.

Claro que 1993 todo eso cambió con la aparición de *X-Wing*. Sirviéndose de la tecnología y experiencia acumulada en títulos capitales como *Their Finest*

*Hour: Battle of Britain* y *Secret Weapons of the Luftwaffe*, Lawrence Holland, jefe de proyecto del juego, recreó de forma creíble las sensaciones que transmitían las espectaculares batallas espaciales de *La guerra de las galaxias* (la que ahora se conoce como *Una nueva esperanza*), *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*. "Estaba muy interesado en zambullirme en un campo que no estuviera basado en la historia y, de hecho, que no tuviera nada que ver con ella. Todos los indicios de los que disponíamos, todo el marketing, mostraba que todavía

existía un gran interés por *La guerra de las galaxias*", afirma Holland.

## SIMULADOR PURO Y DURO

El manual de 100 páginas que acompañaba la caja original del juego despejaba cualquier atisbo de duda: *X-Wing* era un simulador en toda regla. Según Holland, las batallas espaciales de *Star Wars* "tienen muchas similitudes con el combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial: las batallas a corta distancia entre cazas, las enormes naves que se desplazan más bien despacio y un montón de naves en el aire al mismo tiempo".

Lejos de la jugabilidad contemplativa de las anteriores adaptaciones arcade, *X-Wing* obligaba al jugador a conocer al dedillo el funcionamiento de cada una de las tres naves que la flota rebelde ponía a disposición del jugador: X-Wing, A-Wing e Y-Wing. Sistemas de potencia, control de vuelo, sensores, armamento, comunicación, navegación o control de daños... En total eran 70 comandos de teclado indispensables para sobrevivir más de cinco minutos una vez empezaba la acción.

De todas formas, el fuerte componente de simulador no era el único aspecto que hacía de *X-Wing* un juego *Star Wars* atípico. Tampoco se pretendía aprovechar el tirón popular de algunos de los personajes de la saga en beneficio propio. "No tenía ningún interés en construir una copia de

## EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: LucasArts • AÑO DE PUBLICACIÓN: 1993



■ **¿QUÉ PASÓ?** Entró en vigor el Tratado de Maastricht, que eliminaba las fronteras interiores de la Unión Europea. En España, el PSOE ganó por cuarta vez consecutiva las Elecciones Generales, aunque perdió la mayoría absoluta. Además, la evolución informática seguía su curso: Intel lanzó el primer Pentium.

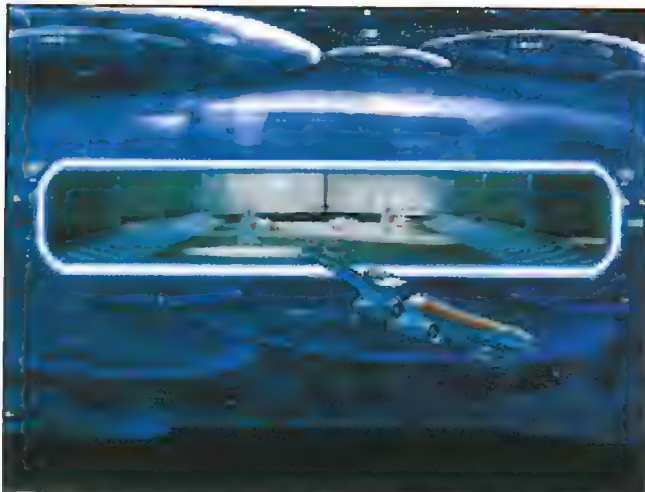
■ **¿A QUÉ JUGÁRAMOS?** Algunos a *Lands of Lore: The Throne of Chaos*, otros al no menos recomendable *Alone in the Dark 2* y la mayoría al sensacional *Day of the Tentacle*. Pero la revolución llegó a última hora con *Doom*, el primer juego de acción en primera persona tridimensional.



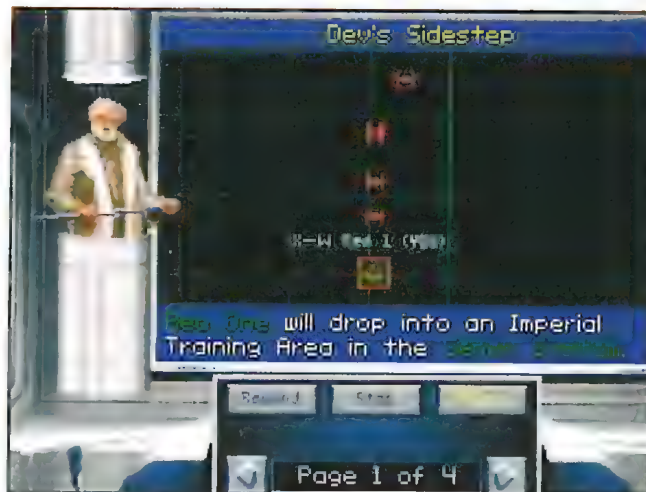
Una de las genialidades de *X-Wing* era la posibilidad de orientar y graduar los escudos.



Incluso los destructores imperiales tenían su punto débil.



*X-Wing* se movía a trompicones en cualquier ordeandor inferior a un 486.



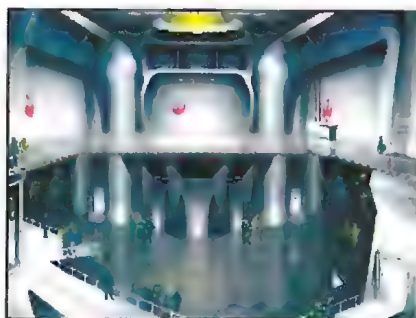
El objetivo de cada misión era descrito con todo lujo de detalles.

las películas de *Star Wars*, sino que quería recrear la sensación de cómo sería estar en el universo de *Star Wars*", explica Holland.

Con esta premisa, se optó por situar al jugador en la piel de un piloto anónimo que aspiraba a formar parte de la flota estelar rebelde. Su aventura empezaba en la zona de prueba de pilotos (campos de entrenamiento para los candidatos a pilotos de caza) y terminaba en la superficie de la mismísima Estrella de la Muerte. Entre uno y otro escenario, 18 misiones históricas en el simulador de combate (pensadas para presentar a los novatos la mayoría de funciones de la nave) y otras tantas en un modo historia inspirado en el de la saga *Wing Commander* y repleto de vídeos de lujo y diálogos cargados de emoción y dramatismo.

#### HASTA EL ÚLTIMO DETALLE

*X-Wing* fue el fiel reflejo del carácter minucioso y enfermizo de Lawrence Holland.



*X-Wing* ocupaba la friolera de cinco discos de 3 1/2, una barbaridad para la época.

Las comunicaciones con los compañeros de escuadrón (tremendamente útiles e informativas), las medallas y las condecoraciones recibidas al completar con éxito una misión (y que permitían al jugador subir de rango), la exquisita reconstrucción de las cabinas o la posibilidad de encender la cámara de vuelo y grabar la acción desde cualquier ángulo eran detalles que otorgaban al juego un atractivo muy especial.



Como indicaba en la carátula, el juego incluía misiones de escolta, asalto y caza.

Premiado y vendido como pocos en 1993, algo muy meritorio teniendo en cuenta que se trata de un simulador, *X-Wing* dio lugar a un torrente de expansiones y secuelas de calidad contrastada. Entre ellas, destacaron *Tie Fighter*, donde el jugador estaba a las órdenes del Imperio; *X-Wing vs Tie Fighter*, exclusivamente multijugador, y *X-Wing Alliance*, el cenit de los juegos de acción espacial. Una pena que LucasArts haya finiquitado esta estupenda saga.

## SEGUNDA OPORTUNIDAD

La de *X-Wing* es una saga de largo recorrido, ya que la última y más evolucionada entrega, *Alliance*, vio la luz en el ya lejano 1999. Para revitalizar y actualizar el vetusto aspecto de este juego, los chicos de *X-Wing Alliance Upgrade* ([www.xwaupgrade.com](http://www.xwaupgrade.com)) han creado un nuevo catálogo de modelos y texturas en un alarde de inmensa generosidad. Es gratuito y los resultados saltan a la vista.



Todas las misiones estaban precedidas por vídeos de lujo.

# MARTYN BROWN

## Entre gusanos

Es un tipo cercano que pulveriza la imagen tópica que se suele tener de un productor. **Todo un profesional** con veinte años de experiencia en la industria. Una mente a la que se le ocurrió **combinar gusanos armados con granadas y estrategia por turnos**. Y de qué manera.

**E**ntró en la industria del videojuego de forma inconsciente. "Creo que no lo decidí. Es más, incluso tampoco estoy seguro de que se me haya considerado a lo largo de los años como a un miembro de la industria", recuerda Martyn Brown, productor y cabeza visible del equipo de desarrollo Team 17.

17, el número que remata el nombre de la compañía responsable de la saga *Worms*, corresponde a la edad de Brown cuando decidió dedicar su vida al desarrollo de videojuegos. Junto a otro amigo, también entusiasta del ocio virtual, tomó una decisión idéntica a muchos compañeros de profesión: comenzar a dar sus primeros pasos facturando un videojuego amateur para ZX Spectrum.

Corría el año 1985 cuando llegó el bautismo de fuego de Martyn Brown. Se llamaba *Henry's Hoard*. "Fue un gran momento cuando el juego apareció reseñado en la revista *Crash*, una publicación muy popu-

lar en el Reino Unido". Sus quince minutos de gloria no lo cegaron. Brown invirtió sabiamente los 400 euros que ganó con *Henry's Hoard*. Se compró un nuevo Commodore 128D.

Años después, concretamente en 1990, Brown pasó a la acción directa y montó su propia empresa: "Decidimos fundar Team 17 porque creíamos que podíamos hacer juegos para Amiga tan bien como cualquier otro", recuerda. "Éramos jóvenes e inocentes pero teníamos la suficiente energía. Creo que estábamos en el momento adecuado en el lugar adecuado".

### GUSANOS GUERRILLEROS

Y las cosas no les fueron mal. Empezaron a rodar en 1990. Aunque no todo han sido luces en la carrera de los miembros de Team 17, ya en 1993 los diseñadores británicos compartieron con Electronic Arts un galardón en el se los distinguía como editores del año. Pero fue en 1995 cuando los gusanos se hicieron un sitio en las oficinas de Team 17. Gracias a *Worms*, los diseñadores saltaron a la arena del éxito masivo.

Desde entonces, Brown y su equipo enfocaron mayormente sus esfuerzos en la franquicia. A lo largo de 10 años, Team 17 ha convivido con una camada de gusanos armados hasta los dientes. "A pesar de que se pueda pensar lo contrario, todos los juegos de la serie han sido lo suficientemente desafiantes. Cambian las plataformas y se multiplican los desafíos", recuerda Martyn Brown.



### DE CARNE Y HUESO

#### HA PARTICIPADO EN...

*Alien Breed*, saga *Worms*

#### UN MOMENTO PARA RECORDAR

Muchos. Los premios, las primeras buenas críticas...

#### OTRO PARA OLVIDAR

Cuando un editor dejó colgado a su equipo.

#### ADORA DE SU TRABAJO...

Ver cómo su esfuerzo da resultados y es recompensado por el público.

#### ¿TODAVÍA JUEGA POR PLACER?

Un jugador es jugador toda su vida.

#### LE ABURRE:

Esperar en los aeropuertos, la gente con egos arrogantes...

#### LE DIVIERTE:

Viajar, hablar y pasar tardes enteras junto a juegos de tablero.

#### UN JUEGO PARA PC QUE LE HAYA IMPRESIONADO...

Muchos. *Half Life*, por ejemplo.

#### ¿MARIO O GORDON FREEMAN?

Mario, a todas horas.



Un rumor prácticamente legendario: Team 17 sacará un remake de *Alien Breed*.



*Stunt GP*, un simpático juego de carreras en el que manejabas coches teledirigidos.

Es cierto, que no te engañen las apariencias. Martyn Brown es un trabajador nato, no un tipo que se limita a copiar un patrón de éxito. Aunque es reconocido en la industria por su trabajo con los juegos de Amiga y obviamente por la saga *Worms*, Brown ha realizado tareas de todo tipo, desde relaciones públicas hasta marketing. "A lo largo de los últimos 15 años he participado en cerca de 45 juegos. Produciendo unos 30 de ellos, aproximadamente, aunque en la mayoría también me veía envuelto en tareas de diseño y dirección". No está nada mal para un tipo de 38 años. "Suenas como si fuese muy mayor, pero soy joven de corazón", bromea.

Brown está contento con lo que hace. Se le nota cuando le preguntamos por un momento especialmente dulce en su carrera. "Es algo muy difícil de contestar. Son muchos a lo largo de todos estos años. Nuestro primer juego, las buenas notas otorgadas por la crítica, una gran colaboración por parte de nuestros fans, muchos premios...", explica Brown.

De aspecto desenfadado ("generalmente acudo al trabajo vestido con vaqueros y una simple camiseta") y marcada rutina ("me levanto a las 7:30, les doy el desayuno a los niños, los llevo al colegio, y me paso la mayor parte del día en el trabajo discutiendo proyectos"), Martyn Brown



La saga *Worms* siempre ha hecho gala de un sentido del humor gamberro.

pone el acento en intentar desvincular la imagen del productor con la de un tipo que enciende cigarrillos con billetes de 100 euros: "Es la idea que se tiene de los productores de películas, pero en el caso de lo videojuegos la palabra productor no es exactamente correcta. Yo diría que más bien es manager del proyecto". Resumiendo: que las tareas del producto de software lúdico tienden a alejarse del diseño para preocuparse más del tiempo de entregas, los costes...

Brown se considera un jugador habitual. "Me avergüenzo de no poder dedicarle más tiempo", admite. "Entiéndelo.

Suelo meterme en problemas si llego a casa después del trabajo y me pongo a jugar". Con todo, Martyn todavía encuentra un sitio para el PC. Últimamente, sus esfuerzos lúdicos se dirigen hacia el superpoblado universo de *World of Warcraft*. "Me podréis encontrar en el servidor Doomhammer. Soy un guerrero llamado Normanton", afirma.

#### RETOS DE FUTURO

Martyn Brown tiene claros sus planes de futuro.



Los gusanitos pixelados han pasado por todos los medios, incluso por las cartas de *Magic*.

"Imagino que no te refieres a mi futuro más inmediato. En ese caso, mi plan es coger un taxi que me lleve al aeropuerto de Madrid", dice con una sonrisa en la cara. Y añade: "No, en serio.

Es un momento muy excitante para nuestra profesión. La nueva generación de hardware, las consolas portátiles. Y por supuesto, la saga *Worms*".

Si tuviéramos que destacar una virtud de Martyn Brown, sin duda sería la accesibilidad. El diseñador es un tipo cercano, consciente de sus responsabilidades y dueño de un humor genuino. "Llevo más de una docena de años haciendo juegos de gusanos, pero no sueño con ellos. Bueno, al menos no la noche pasada. Me reservo mis sueños para cosas mucho más serias... como gatos con cinco patas".



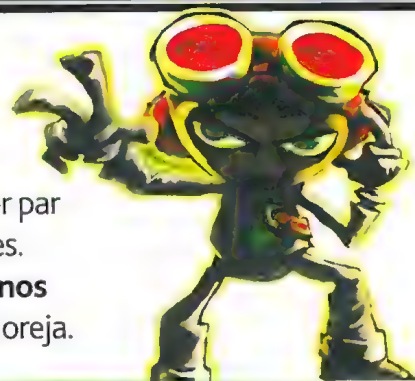
El paso a las tres dimensiones supuso un cambio visual importante. Las aberraciones de los gusanitos cobraban más gracia.



Clásico entre los clásicos, *Worms* combinó estrategia con humor cafre en un juego legendario.

# BANDEJA DE ENTRADA

**Esto se consolida.** Tras las cartas de elogio y reencuentro del primer par de números, **ya empiezan a abundar las críticas** y puntualizaciones. **Como debe ser:** nos encanta gustar y que nos den jabón, pero aún **nos gusta más polemizar con quien sea** o recibir merecidos tirones de oreja.



## Como ser bueno

Ando dándole vueltas a una de las columnas de vuestro número 2. Puede que sea cierto que ser malo en un juego resulta poco satisfactorio, pero no creo que tenga nada que ver con nuestro sentido de la moralidad, sino más bien con la manera en que están diseñados los juegos. En la mayoría de ellos, ser malo no resulta del todo eficaz, y los buenos jugadores siempre piensan en ganar más que en cualquier otra cosa. Otro tema sería que estuvieran pensados para premiar el mal comportamiento o, al menos, no penalizarlo.

Estaría muy bien un juego basado en el principio "el fin justifica los medios". Se nos asignaría un objetivo noble, idealista, pero tan difícil de alcanzar que acabaríamos haciendo cosas horribles para conseguirlo. Al final, el objetivo se perdería por el camino. Habríamos hecho el mal y nos dedicaríamos a justificarnos.

Otra cosa, en vuestro número 2, hay una consulta sobre el funcionamiento de las aventuras gráficas de Lucas bajo Windows XP. Podéis descargaros el programa

ScummVM, que se aloja en una página de Sourceforge y es compatible con juegos de otras compañías, sobre todo Revolution.

Víctor (e-mail)

**Hombre, muchos juegos de estrategia recientes (y no tan recientes) permiten ese enfoque amoral del que hablas. En un *Empire Earth*, por ejemplo, tienes un objetivo "noble",**

**expandir tu civilización, pero puedes desvirtuarlo cuanto quieras atacando a tus vecinos sin previo aviso o rompiendo alianzas. El juego no siempre castiga tan innobles**

**comportamientos. Vamos, más bien casi nunca. Además, si hablamos de acción, coincidirás con nosotros en que la socorrida fórmula "primero dispara, después pregunta" sigue tan vigente como siempre. Y no es que sea el paradigma de la moralidad.**

## Un par de errores

Solo querría indicaros que el nombre del protagonista de *Psychonauts* es Raz, de Rasputin, y no Rez, y que el juego sale el 19 en Estados Unidos (yo he reservado una copia). Además, el juego comentado en el artículo de juegos independientes [del número 2] se llama *Samorost* y no *Samarost*.

Mike Alonso (e-mail)

**Vaya, con sólo cuatro números en los quioscos ya nos hemos llevado un par de tirones de orejas. Podríamos decirte que la culpa es de esos duendes que campan**



**a sus anchas por las redacciones, pero no vamos a insultar tu inteligencia: esos duendes no existen. El error es nuestro, rectificamos gustosos y esperamos que el teclado y las prisas no vuelvan a jugarnos malas pasadas.**

## Punto y seguido

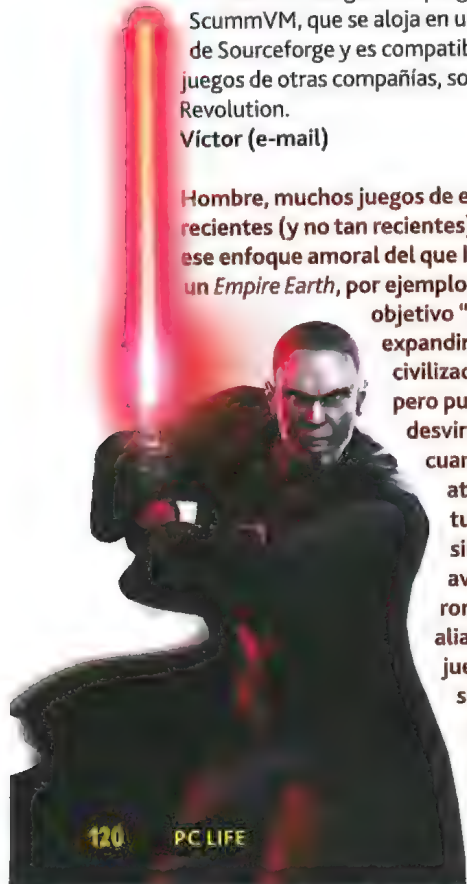
Antes de nada, enhorabuena por haber resurgido de vuestras cenizas, por haberos mantenido fieles al formato *Game Live* y por seguir siendo tan independientes como

## Belleza breve

Ayer descubrí dos juegos, *Inspector Parker* y *BeTrapped!*, que me llamaron mucho la atención. Los encontré tanto en [www.oberongames.com](http://www.oberongames.com) como en Yahoo. Ambos plantean puzzles de formato detectivesco, al estilo de las novelas de Agatha Christie, por compararlos con algo conocido. Resulta que al frente del equipo de producción está Jane Jensen, la creadora de *Gabriel Knight*, y, claro, me preguntaba qué otras cosas ha estado haciendo, qué ha sido de *Gabriel Knight* y si os habéis planteado recuperar algún título de la trilogía, ya que dudo mucho que se puedan encontrar todavía por las tiendas. Un saludo y gracias por todo

Víctor Aramendia (e-mail)

## LA CARTA DEL MES





tarde nos damos un atracón de victorias sobre ruedas. Ten fe.

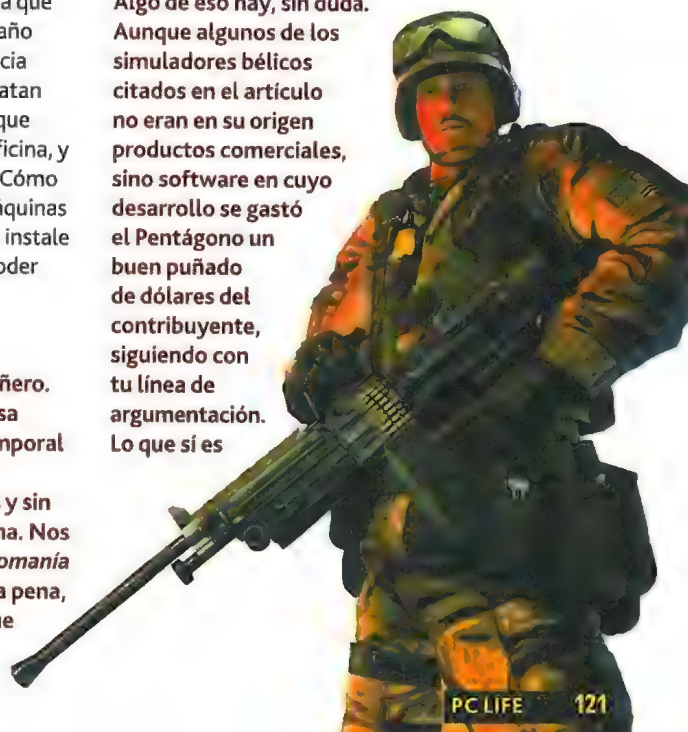


Le he dado un par de vueltas a vuestro reportaje sobre hiperrealismo bélico. Me gustó, porque servía de pretexto para darle un repaso general a juegos muy buenos, pero el concepto me parece muy dudoso. Nadie discute que se ha evolucionado mucho en términos de realismo, que los juegos cada vez tienen mejores atmósferas y convencen más. Pero aún no se ha hecho nada ni remotamente realista.

Creedme, yo soy militar en la reserva y me parece risible que se diga que tal juego o tal otra es utilizado en el entrenamiento del ejército de Estados Unidos. No me lo creo. Puede que lo utilicen en algún entrenamiento "ligero", como práctica lúdica para que los chicos se entretengan, pero no como simulación veraz de las situaciones de combate. Lo que ocurre es que los yanquis son muy listos, y a su ejército no le importa prestar su nombre para que un juego comercial lo use como reclamo y venda un poco más. Lo presta, claro, a cambio de un puñado de dólares para las arcas del Pentágono, y nadie protesta, porque así se consigue que las armas le cuesten un poco menos al contribuyente.

Tomás Armengol (e-mail)

Algo de eso hay, sin duda. Aunque algunos de los simuladores bélicos citados en el artículo no eran en su origen productos comerciales, sino software en cuyo desarrollo se gastó el Pentágono un buen puñado de dólares del contribuyente, siguiendo con tu línea de argumentación. Lo que sí es



siempre. Yo soy un jugón de pro y ya voy por los 30 añitos (casi nada). Mi primer ordenador fue una CPC 464 de cinta. Reconozco que abandoné por un tiempo el redil de los jugones empedernidos. Por suerte, un día vi en el quiosco una revista en cuya portada salía un bárbaro gigantesco acompañado de un titular sugerente. Ése fue el primer día que compré *Game Live*, la revista que me enganchó por completo. Me encanta vuestro estilo directo, que no os tiemble el pulso a la hora de poner notas malas y vuestras opiniones me inspiran confianza y respeto, porque sabéis de qué habláis y sois sinceros. Por eso me llevé un chasco con vuestra desaparición el pasado mes de diciembre. Reconozco que empecé a deambular de una revista a otra, sin rumbo fijo. Las comparaciones son odiosas y ninguna cumplía con mis expectativas. Pero habéis vuelto. Y mi impresión es que nada ha cambiado. Tras vuestras cortas vacaciones de invierno, seguís acertando de pleno. Sólo tengo una petición: que hagáis un extensísimo reportaje sobre la época dorada de los 8 bits, sobre sus emuladores, sobre sus juegos. Mi CPC y yo os lo agradeceríamos de verdad.

Enrique Galán (e-mail)

Gracias. Tú eres uno de aquellos lectores fieles sin los que todo esto no tendría apenas sentido (bueno, tal vez sólo el

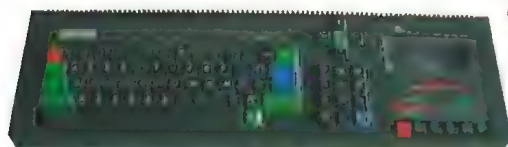
suelo de cada mes). En cuanto a tu petición, sabes que no le hacemos ascos a artículos retrospectivos, aunque si hacemos un reportaje así, tal vez no sea tan extenso como a ti te gustaría. Nosotros también llevamos más de una década jugando como descosidos, pero preferimos centrarnos en la actualidad porque no queremos que *PC Life* acabe siendo la revista de la nostalgia.



Viendo al asturiano Fernando Alonso ganar una carrera tras otra, o la marea azul y rojigualda del otro día en el circuito de Montmeló, me da una rabia inmensa que los peceros no podamos jugar este año a un juego de Fórmula 1 con la licencia oficial puesta al día. ¿Por qué nos tratan como si fuésemos parias? ¿No ven que hay un PC en cada hogar, en cada oficina, y que en todos ellos puede jugarse? ¿Cómo desprecian semejante parque de máquinas de lujo ávidas de que su software se instale en ellas? ¿Estamos locos? ¿Tanto poder tienen las consolas?

Héctor García (e-mail)

Es todo cuestión de dinero, compañero. El que ha puesto Sony sobre la mesa para hacerse con una exclusiva temporal que ha dejado a los usuarios de nuestra plataforma compuestos y sin automovilismo de categoría reina. Nos perdemos unos meses de *alonsomania* virtual, y lo cierto es que es una pena, pero seguro que más pronto que



curioso es el retiro dorado en la industria de desarrollo que han conseguido los coroneles y comandantes en la reserva, convertidos ahora en felices "asesores" de las compañías de desarrollo. Oye, tú también podrías dedicarte a esto, ¿no?

## ¿Demasiados cambios?

Os sigo desde hace mucho tiempo (seguro que cuando empecé a leerlos no habíais hecho ni la primera comunión) y siempre valoré mucho que erais más o menos los mismos número tras número. Pensé que mantener un equipo estable durante tantos años era uno de los ingredientes de vuestra pócima secreta para hacer un buen trabajo. Ahora empiezo a ver un montón de cambios, gente que se cae de la plantilla de la revista sin previo aviso, como si estuvieseis en pleno plan renove, y empiezo a tener miedo de que la calidad del producto se resienta. Sí, tal vez soy el típico lector quisquilloso que se mete donde no le importa, pero si me explicarais qué os está pasando me quedaría más tranquilo.

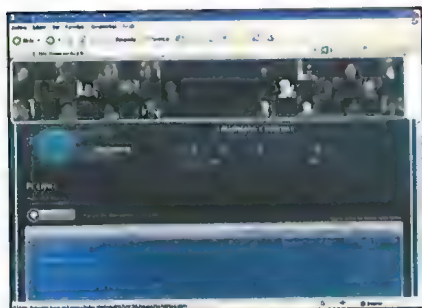
Jordi Cots. Barcelona

No sufras, que no pasa nada. O al menos, nada irreparable. Todos los equipos van renovando sus plantillas poco a poco. Si no, el Real Madrid aún jugaría con Gento, Amancio y Pirri y estaría en Séptima Regional, ¿no crees? Si es cierto que ha habido algunos cambios, pero el núcleo duro permanece. Y la gente nueva que ha ido entrando está a la altura y va respondiendo a la perfección, no lo dudes.

## Hasta en el foro

Bien, ante todo felicitaros por vuestra rápida reincorporación a este mundillo. Vamos al grano: como muchos usuarios medios de Internet, hemos creado un foro donde se puede hablar de muchas cosas. Entre ellas, de *PC Life*, a la que dedicamos un rincón donde se puede hablar, criticar y conocer a otros seguidores de la revista. El enlace es [www.md-foro.tk](http://www.md-foro.tk). Para finalizar, deciros que os deseo muchísima suerte en esta nueva aventura. Espero ver a redactores vuestros en el foro de vez en cuando.

Staff de Midnight's Discuss (e-mail)



## Ese entusiasmo

No pensaba que en esta nueva etapa fueseis a dejaros llevar tan descaradamente por el entusiasmo. Entiendo que os gusten los juegos y que no os importe apostar sin rubor por aquellos que os parecen buenos de verdad, pero un 9 y tantos superlativos al no tan brillante (en mi opinión) *Brothers in Arms* me parece algo impropio. Impropio de vosotros, que teníais la revista de PC más "dura" (o justa, sin más) a la hora de puntuar y que estáis empezando a venderos al capital monopolista. ¿De verdad pretendéis que cornulguemos con ese 9 otorgado un poco la ligera sólo porque el juego tiene una inteligencia artificial por encima de la media?

Andrés Cueto (e-mail)



EL CONTRAPUNTO

Eso está hecho, señor Midnight's, don Staff. Nuestros redactores son una panda de zánganos que viven acampados en los foros. Cualquier cosa menos trabajar. Como además son de un repugnante narcisismo, los que más frecuentan son aquellos en que se habla de la revista. En serio, una idea magnífica. Muchas gracias y contad con nosotros.

## Nuevo trabajo

Quiero dar mi enhorabuena a los creadores de *Brothers in Arms*. Se echaba de menos un juego bélico de esas características desde *Call of Duty*, que también marcó una época y, en mi opinión, sigue siendo el mejor con diferencia. Más cosas. ¿Saldrá *Call of Duty: Finest Hour* para PC o sólo es para consolas? ¿Está disponible el parche en español para *Vampire: Bloodlines* que se estaba creando en Internet? Si es así, ¿de dónde puedo bajarlo?

Juan Nogueira (e-mail)

*Finest Hour* es, de momento, una exclusiva para consolas de nueva generación, pero en PC podremos disfrutar de *Call of Duty 2* a finales de año. El parche no oficial que permitirá jugar a *Bloodlines* en castellano está en la fase final de testeo. Si quieres mantenerte al tanto de cómo va evolucionando, visita [www.clanland.net](http://www.clanland.net).

## Las cosas claras

Soy hijo de un soldado alemán que luchó por su país durante la Segunda Guerra Mundial. Se le desplegó en Francia, Rusia e Italia, donde fue hecho prisionero y conducido en 1944 a un campo de concentración británico en Libia, del que se fugó tres años más tarde (bastante después de haber acabado la contienda). Entró en la guerra con 17 años, y salió con 25. Nunca perteneció a ningún partido político y luchó por los mismos motivos que lo hacen la mayoría de los soldados: por defender a su país del enemigo que en cada momento de la historia crean los políticos. En definitiva, era un soldado. Un soldado alemán, no un nazi. Y es éste el motivo de mi carta, la ligereza con la que se usa un término, a todas luces despectivo, para designar a los soldados del bando alemán que lucharon en esa guerra. Hasta ahora había tenido la paciencia (casi oriental) de soportar la "confusión" de muchos redactores de juegos, artículos de prensa, etc. Pero el



último análisis de M. González de *Brother in Arms* clama al cielo. El término "nazi" para referirse a los soldados alemanes es usado con saña y efectismo (que encierra algo de ignorancia). Creo que no cuesta nada tratar con respeto a todos los héroes (de ambos bandos) y no confundirlos con zombis, marcianos o patos de feria. Fueron personas reales que lucharon por causas creadas artificialmente por los políticos de turno, pero que, a diferencia de ellos, sí derramaron su sangre por lo que les dijeron que era su patria, y sólo eso ya merece un respeto. Por favor, la próxima vez no llaméis nazi a quien no tenga el carné del partido en la boca. Un fuerte abrazo.

Jorge Vedovelli (e-mail)

No te falta razón, y puedes creer que no pretendíamos herir tu sensibilidad ni la de nadie. Pero, hombre, es un poco excesivo que atribuyas "saña, efectismo e ignorancia" a González por referirse al ejército alemán con un término que es de uso común, tal vez no del todo preciso, pero tampoco tan desencaminado. Otra cosa es que muchos de los integrantes de ese ejército no fuesen nazis a título particular, cosa que en absoluto vamos a discutirte. Nuestro respeto por tu padre, al que tocó padecer unas circunstancias durísimas que no deseáramos ni a nuestro peor enemigo.



#### Uno que sabe

En respuesta a la carta de un lector en un número anterior, intentaré explicar por qué no se juega apenas a juegos on line en España. Los títulos on line requieren pagar una cuota mensual (o anual) para disfrutar de los servicios del juego, que es verdaderamente de donde se nutren las desarrolladoras de los juegos. La mayoría de los amantes de los juegos multijugador y de rol en nuestro país no están dispuestos a perder dinero por una experiencia "única" cuando por menos dinero pueden disfrutar con varios amigos de fantásticos juegos on line que no requieren pagos adicionales aparte del de la adquisición del producto. Puedo afirmar esto porque pertenezco a una comunidad rolera en la cual no estamos dispuestos a

pagar más dinero por jugar a juegos que ya nos han salido caros de por sí.

Nosotros ya hemos buscado alternativas, como *Guild Wars*. La solución al problema de los juegos de rol on line masivos, desde mi punto de vista, radica en la liberalización de los servidores con respecto a los pagos que se deben realizar. Con servidores gratuitos, estoy convencido de que el juego on line en España crecería de una manera espectacular.

Pedro Tonda. Alicante

Sí, no queda muy claro si los españoles somos pobres, ahorrativos o prudentes, pero el caso es que nos entusiasma la palabra "gratis" y nos repugna pagar dos veces por el mismo producto. Las cuotas de conexión mensual a juegos on line no son prohibitivas, pero cada cual manda en su bolsillo y decide por qué le vale la pena pagar un dinero extra y por qué no.

#### EA sabe, Ubi baja

No hace mucho que fui a mi tienda de juegos habitual a ver las novedades de este mes y me encontré con *Los Sims 2* por 60 euros y su expansión por 35. Me parece un precio abusivo para una expansión. Por suerte, también me encontré con el juego *Alejandro Magno* por 20 euros. No estará tan bien como *Los Sims*, pero a mí me entretiene incluso más, porque lo de la simulación social ya me cansa. Además, ahí estaba UbiSoft con sus lotes de juegos por 20 euros, incluidos títulos estupendos como *XIII* o *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. No creo que a los de EA les costase mucho sacar lotes a tan buen precio y con calidad similar. Pero la gota que



colma el vaso es que EA se ha hecho con un 20% de Ubi. Ahora nos dará una lección de cómo subir precios en tiempo récord.

Alejandro Martínez (e-mail)

Seguro que no. Ellos saben de sobras que el mercado español es como es, y que las líneas económicas y los lotes a bajo precio funcionan aquí estupendamente, incluso mejor que el grueso de las novedades. Es improbable que EA invierta tanto dinero en otra compañía para sabotear líneas de negocio que funcionan, ¿no crees?

Soy una de tantas personas excluidas por la sociedad, que te mira de reojo cuando afirmas que puedes llegar a jugar hasta 16 horas seguidas a *Gothic*. ¿Cómo pueden criticar nuestras aficiones cuando el 80% de la sociedad dedica su tiempo de ocio a contribuir a que diez inútiles se hagan ricos y famosos perdiendo el tiempo encerrados en una casa llena de cámaras? Siendo sarcástico, diría que nosotros, al menos, salvamos de la destrucción algún que otro planeta imaginario o nos subimos por puro placer sobre esponjosas nubes.

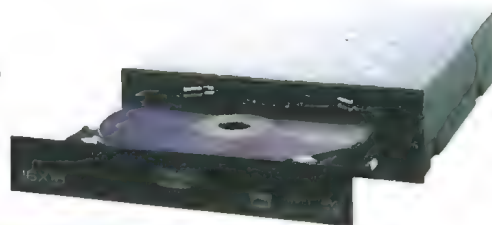
Cuando preguntamos a la gente "normal" por qué nos miran como si fuésemos bichos raros, nos dicen que es porque "el juego" nos absorbe. Hombre, algo de razón tienen, ¿pero qué afición verdadera no es absorbente? Además, en mi caso, jugar es compatible con un montón de cosas, empezando por mis estudios, mis amigos o mi novia. Tal vez me pierda alguna juerga de sábado, pero no hago daño a nadie prefiriendo desentrañar misterios en *The Black Mirror* a acodarme en la barra del bar. Y tampoco soy un psicópata por liquidar, virtualmente hablando, a algún que otro montoncito de polígonos. Seguro que si alguno de los que nos critica probase a jugar con nosotros, en un par de tardes acabaría por entendernos.

Dream (e-mail)

Pues sí, los jugones somos gente "normal". Y eso sin entrar en disquisiciones sobre el concepto de normalidad, siempre tan resbaladizo. No somos monstruos ni anormales, no somos babosos inadaptados de encefalograma plano y no tenemos rabo y antenas. Toda esta vieja (y cansina) polémica se evaporará el día menos pensado, cuando haya un jugón en la Moncloa o presidiendo el BBVA, ya verás.

# A TODA MÁQUINA

Los caballeros de la Antigua República tienen problemas con las tarjetas gráficas. Una lectora sufre por la refrigeración de su ordenador... ¡Que no cunda el pánico! Tenemos soluciones para todos en nuestro libro gordo del PC.

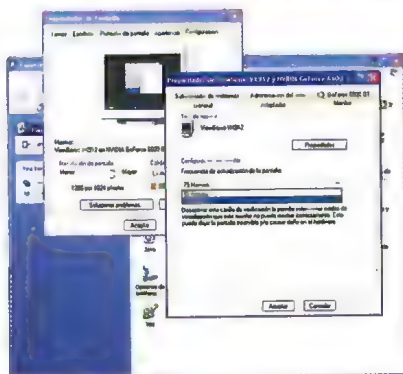


## Le voy negro

Hace poco he comprado dos aventuras gráficas de reciente publicación, *The Moment of Silence* y *Sherlock Holmes: El pendiente de plata*, y me ha sorprendido bastante que con las dos tengo exactamente el mismo problema (bastante extraño). Lo que pasa es que al ejecutar el juego el monitor se apaga y no puedo jugar, aunque oigo el sonido. Vaya por delante que lo he intentado todo para solucionar el problema, pero es que en el servicio técnico siempre me dan la misma respuesta: actualizar los controladores de la tarjeta gráfica. Yo tengo una GeForce FX 5200 de 128 MB con los controladores más recientes descargados de la web de Nvidia, los 71.84, y DirectX 9.0c, así que no creo que ése sea el problema. ¿Podéis vosotros solucionarme el entuerto? Gracias por adelantado y continuad haciéndolo tan bien.

Victor Pacheco (e-mail)

No sólo de actualizar los controladores de la tarjeta viven los juegos. También es necesario actualizar el controlador del monitor. Cuando éste se apaga suele ser por problemas con la frecuencia de actualización o la resolución. Windows suele instalar controladores estándar para los monitores. Eso hace que funcionen pero no que lo hagan correctamente con todas las opciones de resolución y refresco que soporta el monitor. Prueba con actualizar dichos controladores o a modificar la resolución y la velocidad de refresco en las propiedades avanzadas de la tarjeta.



## Actualizar o morir

Tengo un AMD XP 2400+, 256 MB de RAM, una placa Gigabyte GA-7VA y una tarjeta gráfica ATI 9100. Sé que tengo que cambiar la tarjeta. Quiero una de gama media que no sea muy cara, ¿cuál? Para la memoria RAM, ¿qué me recomendáis? Me gustan todos los juegos pero no quiero gastarme un dineral en actualizar el PC. Por ahora mi techo sería jugar más o menos bien a cualquier juego no demasiado actual. Gracias y suerte.

Joan (e-mail)

Una buena solución es aumentar hasta 512 MB la memoria RAM y adquirir una tarjeta XFX GeForce 6600GT 128 MB (245 euros) o una Sapphire Radeon 9800 Pro 128 MB (198 euros), según tu preferencia por ATI o nVidia. El rendimiento de la 6600 GT es algo superior a la opción de ATI. Las dos son compatibles con DirectX9, lo cual ya supone una mejora sustancial en los juegos.



## Le cambio de la suite

*Prince of Persia*, *SWAT 4*, *Lego Star Wars* (la demo)... En todos estos juegos, al iniciarlos, me sale un mensaje de error diciéndome que no tengo Pixel Shader. ¿Qué es? ¿Cómo lo consigo? Me olvidaba: ¡Felicidades por la revista! Ya sé que no soy original en absoluto por la frase anterior, pero yo era un gran fan de *Game Live* (el buque hundido) y me ha hecho mucha ilusión poder volver a leer.

Dtritris (e-mail)

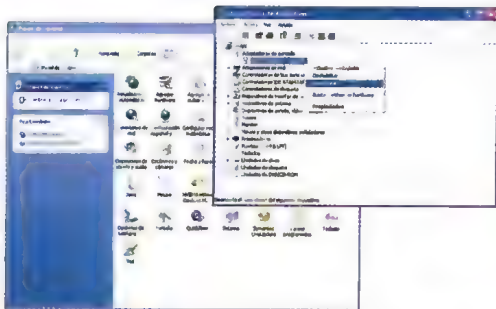
El Pixel Shader es una tecnología que permite programar sombreados a los píxeles. De este modo, es posible



mejorar las texturas y aplicar los efectos de luz a las distintas superficies. Es una extensión del Vertex Shader que facilita las opciones de renderizado de los polígonos adaptándolos al espacio, la iluminación y al movimiento. Estas tecnologías empezaron a utilizarse con el DirectX8. Actualmente se han implementado versiones actualizadas en la nueva versión de DirectX9 (Shader Model 3.0). Al tratarse de una tecnología programable, los fabricantes de tarjetas han desarrollado sus propios códigos para sacar un mejor rendimiento de sus tarjetas. En tu caso, el problema apunta a que la tarjeta no es compatible con DirectX9 o que no tienes instalados los controladores adecuados.

## Reinstalar controladores

Lo normal es que, cuando un controlador está ya obsoleto, se borre y se instale otro. Pero antes, como no sabía mucho del tema, instalaba otro encima (menuda burrada, ¿verdad?). He tenido siempre nVidia, pero un conocido me dijo que me pasara a ATI, que tenía mejor calidad de imagen, etc. Bueno, me compré una 9600 PRO de 128 MB y puse hasta cuatro controladores. Pensé que tanto controlador instalado no era normal, así que los eliminé e instalé la versión 4.6. Aun así, el PC no me iba bien y tuve que cambiar varias veces de tarjeta. Ahora tengo una Gecube 9550XT de 128 MB y de momento me va bien con la versión 4.12 de los controladores. De todas formas, hay juegos como *CDLAR 2* que dan problemas en ATI. Claro hay que actualizar, pero... ¿cómo? ¿Podéis hacer una pequeña guía de cómo desinstalar correctamente un controlador? Sé que hay varios métodos, pero no sé cuál es mejor. Hay un programa,



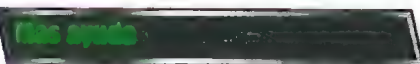
Driver Cleaner, que no sé si lo limpia todo, porque siempre quedan residuos, Regedit en XP y demás.... También sé que hay una utilidad que se llama Cat Uninstaller de ATI y otra cuyo nombre no me acuerdo. Bueno, espero que esto nos sirva de referencia y así podamos disfrutar de algunos juegos como Dios manda.

Javier Sanchis (e-mail)

Cambiar de fabricante de tarjeta gráfica a veces conlleva algún que otro problema. Para desinstalar correctamente los controladores de la tarjeta no son necesarias aplicaciones adicionales. Lo mejor es iniciar el ordenador en Modo seguro (pulsar F8 durante el arranque). Una vez hayas entrado, desinstala los controladores desde el Panel de Control (Agregar o quitar programas). Una vez hecho esto, desde el mismo Panel de control, selecciona Sistema. Ve a la pestaña Hardware y al Administrador de dispositivos. Haz un clic sobre el símbolo + de Adaptadores de pantalla. Selecciona la tarjeta, haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona Desinstalar. Una vez realizada la operación, reinicia el ordenador.

Cuando se inicie Windows de manera normal, detectará la tarjeta e instalará los controladores. Si tienes una versión más reciente de ellos, descomprímelos en el disco duro antes de desinstalar la tarjeta. Cuando te pida los controladores, indícale la carpeta que contiene dichos archivos. Durante la detección de hardware te ofrecerá instalar el ATI Rage Theater. Se trata de un codificador-descodificador de imágenes analógicas para televisión que permite jugar o utilizar un televisor como pantalla de ordenador. Puedes instalar los controladores desde el CD de ATI que acompaña la tarjeta o bien desde la carpeta en la que has descomprimido los controladores más actuales. Si instalas controladores más actuales, probablemente se acaben los problemas en el juego Caballeros de la

antigua República II. El propio fabricante aconseja utilizar los controladores Catalyst 5.1 (6.14.0010.6505) o superiores. En nuestro DVD encontrarás una versión más actualizada.



Primero, felicitarnos por la revista, os la curráis y está muy bien. Segundo, sobre unas preguntas que hicieron en la sección Foro. La de Javier Esteban respecto a los juegos *Splinter Cell*: yo también tenía la Geforce MX 440 y el problema de esa tarjeta es, como decís, que no es compatible con muchos juegos. A mí me pasó lo mismo, pero que pruebe a meterle los Detonator de nVidia. Así sí podrá jugar, no al máximo del juego, pero sí de forma muy aceptable. También, respecto a la fuente de alimentación de Andrés García, puede ser debido a que esté "sucio" el ventilador del procesador. Al llegar a una temperatura crítica, suele pitar durante un tiempo o simplemente apagarse hasta que tenga una temperatura menor. Fernando Holguera (e-mail)

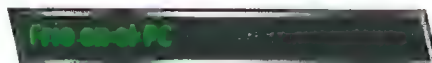
Por probar no pasa nada. Además, tener el controlador actualizado no hace daño a nadie. Todo lo contrario. Sobre el tema de la temperatura, si el procesador se recalienta, el ordenador se detiene. No se reinicia ni tampoco emite pitidos desde el momento en que se pone en marcha. Eso sí, apostar por un poco de limpieza en los ventiladores y en el resto de la máquina hace que las cosas vayan mejor y se estropeen menos.



He probado los controladores Forceware 66.93 para Windows XP y no funcionan muy bien. En una MX400 que tenía no se veían las texturas y en la FX5200 que tengo ahora no me deja abrir los juegos. ¿Cómo puedo solucionar el problema?

Fran (e-mail)

Probablemente exista un conflicto en los controladores. Comprueba que la tarjeta que aparece en Panel de control\Sistema\Administrador de dispositivos es la correcta. Si no lo es, desinstala y vuelve a instalar los controladores. Es posible que tengas que reinstalar algunos juegos o comprobar las opciones de los mismos para corregir el error.



Mi procesador (un Pentium 4) se calienta demasiado, ya que la ventilación de mi CPU no es muy buena. Estaba pensando en cambiar la caja e incorporar un sistema de refrigeración líquida porque, además, me interesa que haga poco ruido.

Pero no tengo mucha idea sobre esto. ¿Qué me recomendáis?

Azucena Ochoa (e-mail)

La mejor opción es hacerte con un kit completo de refrigeración líquida como el Reserator 1 de Zalman (212 euros). Estos

paquetes contienen todo lo necesario, instrucciones incluidas, para que puedas montar el sistema de refrigeración sin complicaciones. No obstante, es una solución cara. Instalar un ventilador más eficiente en la CPU y un ventilador tipo blower para sacar el aire de la caja debería ser suficiente.



**recomendamos**

Bandeja de entrada y a toda máquina son dos foros abiertos a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas o críticas a:

o a la dirección de correo electrónico [revista@paulina.com](mailto:revista@paulina.com)

Todos los meses, destacaremos la mejor de las cartas recibidas. *PC Life* no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

**DATOS**

## CONTENIDOS

### JUEGO COMPLETO

➤ **FALLOUT TACTICS**

### DEMOS:

- COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS
- PSYCHONAUTS
- S.C.A.R.
- PARIAH (UN JUGADOR)
- PARIAH (MULTIJUGADOR)
- SECOND SIGHT
- TIME OF DEFIANCE
- DOMINATION (UN JUGADOR)
- DOMINATION (MULTIJUGADOR)
- HOUSE OF THE DEAD 3
- MYTHIC BLADES
- COUNTRY JUSTICE: REVENGE OF THE REDNECKS
- AIRSTRIKE 2: GULF THUNDER
- LIVE FOR SPEED
- HALF-LIFE 2

### PARCHES:

- FALLOUT TACTICS v. 1.27
- FALLOUT TACTICS GFX
- COSSACKS II v. 1.1
- EMPIRE EARTH II v. 1.05
- GTR v. 1.4
- HEARTS OF IRON II v. 1.2
- PARIAH v. 1.01
- STOLEN v. 0.01
- STRONGHOLD 2 v. 1.1
- ARMIES OF EXIGO v. 1.4
- BATTLEFIELD: VIETNAM v. 1.2 a 1.21
- DELTA FORCE XTREME v. 0.42
- DOOM 3 v. 1.1
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN v. 1.4
- SPELLFORCE v. 1.5x a 1.52a

### EXTRAS:

- VÍDEOS
- FONDOS DE ESCRITORIO
- MOD WILD WEST v. 1.5
- MOD GREEN TECH v. 1.2
- BATTLEFIELD: VIETNAM WW2 MOD
- MOD AGE OF MYTHOLOGY DEFENSIVE
- MOD HALF-LIFE 2 SUBSTANCE v. 1.0

### UTILIDADES:

- ATI CATALYST 5.4 (WIN XP Y 2000)
- ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN XP Y 2000)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 98 Y ME)
- QUICKTIME 6.5.2
- DIRECTX 9.0c
- ADOBE ACROBAT READER 7

## CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

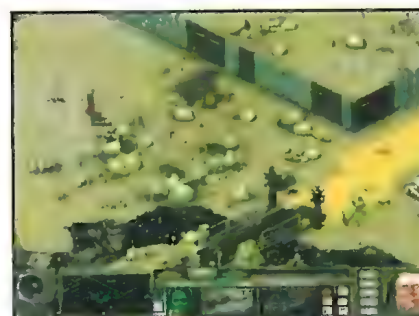
En los más de 8 GB del DVD que regalamos este mes hay sitio para todo: **un clásico** como juego completo, multitud de **demos, parches, vídeos, utilidades...** Tendrás que hacer horas extras para acabártelo todo antes de que llegue la siguiente revista. **Que aproveche.**

## JUEGO COMPLETO

# FALLOUT TACTICS

## Brotherhood of Steel

**S**i el mes pasado te regalábamos un juego de rol del bueno, este mes no vamos a ser menos. Volvemos a la carga con un título que, aunque quizá no contó con una promoción espectacular, sí que acaparó las mejores críticas y fue aclamado como uno de los mejores del momento en su género. Nos referimos a la última entrega de la saga *Fallout*. Sitúate: estamos en el futuro y la humanidad ha estado a punto de irse al carajo. La guerra nuclear ha reducido la civilización que conocemos a escombros, ruinas y yermos



El francotirador es una pieza esencial de cada grupo de asalto.



Ya hace tiempo que las zonas residenciales dejaron de ser lo que eran.

**GÉNERO:** Estrategia/Rol  
**DESARROLLADOR:** Micro Forté  
**REQUISITOS:** PII 300 MHz, 64 MB de RAM, 700 GB libres en el disco duro, tarjeta gráfica de 4 MB, DirectX 8.1  
**INSTALACIÓN:** D:\FalloutTacticsLauncher.exe

#### CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

en los que diversas bandas de toda clase y raza se enfrentan por la supremacía.

Se llegó a comparar *Fallout Tactics* con *Commandos*, pero que no te la den con queso. Mientras que el juego de Pyro es estrategia pura, *Fallout* tiene altas dosis de rol. Los dos tienen ciertas similitudes, pero que sepas que no son lo mismo y que la jugabilidad varía mucho de un título a otro. Dicho esto, vamos a ver qué nos ofrece el juego.

#### A TU GUSTO

Cuando empieces la partida por primera vez podrás elegir a un personaje ya creado, pero la fiesta empieza cuando te lo fabricas a partir de la nada. En el menú correspondiente tendrás todo lo necesario para crear un nuevo combatiente post-apocalíptico. Debes saber que las estadísticas de los personajes se dividen en 7 categorías: fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte.

Lo que de verdad marca la diferencia son los llamados *tag*. Esto no son más que las habilidades en las que tu personaje es especialista y que aumentarán con mayor rapidez a medida que consigas experiencia. También están los de-

### El sistema de juego se basa en puntos de acción, ya sea en modo por turnos o continuo

nominados *traits*, pero éstos son opcionales. Se trata de cualidades que normalmente aumentan tus habilidades o estadísticas en un aspecto pero las reducen en otro, de modo que has de tener mucho cuidado y pensarlo muy bien antes de asignarlo.

Tus compañeros también irán mejorando sus aptitudes a medida que superéis misiones juntos. Se trata de un factor importante para que aprendas a querer a los tuyos. Suena un poco egoísta, pero, ¿de verdad te quieres arriesgar a cambiar un doctor experto por un aprendiz de matasanos?

#### TRES PUNTOS, COLEGA

El sistema de juego se basa en puntos de acción, ya sea en modo por turnos o continuo. De hecho, el desarrollo de la partida es en realidad por turnos aunque, como pasaba en *Neverwinter Nights*, lo verás en sesión continua.

El desarrollo del juego te pedirá que uses a tus compañeros sabiamente y que

sepas combinar sus habilidades para lograr objetivos comunes. Por ejemplo, puedes cubrir una zona con tu francotirador y hacer que otro miembro del grupo atraiga a un enemigo a su línea de tiro. Para ello cuentas con varias posiciones de ataque y tres actitudes frente al enemigo: desde el alto el fuego a la refriega indiscriminada.

Otro de los factores a tener en cuenta es el ciclo de día y noche. En *Fallout Tactics* el tiempo pasa a medida que llevas a cabo una misión. Si la has empezado al anochecer y pasas un buen rato en la zona, es muy posible que enseguida te encuentres en la más absoluta oscuridad. Esto puede ser un factor negativo, o por el contrario una ventaja si tu personaje sabe aprovechar la baja visibilidad y consigue eludir a sus enemigos cual Sam Fisher. Afortunadamente, tú serás el que decida la hora del día en la que empezar la misión.

A medida que consigas superar las tareas, accederás a nuevas armas y equipamiento en la base de la hermandad. El dinero deberás sacarlo de los objetos que irás recopilando en tus misiones. El mercader de la base te esperará con los brazos abiertos. Si lo tienes claro, ¿a qué esperas para emprender tu viaje por estas tierras devastadas?



Una buena ráfaga a corta distancia suele tener efectos inmediatos.



Este señor tan apuesto será el encargado de darte la bienvenida a la hermandad.



La pantalla de creación del personaje te permite modificar todas sus habilidades.



Antes de empezar las misiones, una detallada perspectiva de todo el mapa.

#### EL TRUCO

Si no quieres gastar los dos puntos de acción necesarios en recargar tu arma, deja el espacio de tu otra mano vacío. Cuando estén a punto de acabarse las balas, cambia el arma de mano y se recargará automáticamente sin gastar ni un solo punto de acción. De esta forma tendrás una cadencia de fuego un poco más elevada de lo habitual.

## DEMOS

# COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

**C**ossacks significó en su día una pequeña revolución en las recreaciones de batallas a gran escala. Esta secuela está ambientada en los conflictos napoleónicos. Así que prepárate para vivir intensas y multitudinarias batallas con sabor histórico. Los desarrolladores han apostado deci-



**GÉNERO:** Estrategia  
**DESARROLLADOR:** GSC Game World  
**EDITOR:** Zeta Games  
**REQUISITOS:** PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 475 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.

didamente por el espectáculo visual. El nuevo motor gráfico 3D soporta un gran número de unidades e incluye efectos que dan mayor realismo a las contiendas. La moral y el cansancio son algunos de los parámetros añadidos y que le otorgan una mayor profundidad.

En la demo podrás jugar dos batallas: Aspern-Essling y Ulm. También incorpora un escenario libre llamado Dangerous Neighbors, en el que podrás entablar un combate a gran escala. También encontrarás dos tutoriales que te muestran las claves para desenvolverte como sargento u oficial. Con todo ello, podrás comprobar que este juego está llamado a ser la mejor representación virtual de una época que convulsionó Europa. Esconde la mano en tu camisa y saca el Napoleón que hay en ti.

## DOMINATION (UN JUGADOR)

**GÉNERO:** Estrategia  
**DESARROLLADOR:** DreamCatcher Interactive  
**EDITOR:** Virgin Play  
**REQUISITOS:** PIII 755 MHz, 256 MB de RAM, 1,5 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

Todos los controles se realizan con el ratón.

**U**n juego de estrategia por turnos que te recordará a MAX. Debes dirigir tus tropas para reducir al enemigo. Eso sí, recuerda que tienes un límite de movimientos. Así que gestiona los puntos de movimiento para no quedar expuesto y abrir fuego. Al final de cada turno, podrás desplegar refuerzos para continuar el avance. El primero que destruya la base enemiga se llevará el gato al agua.



## PSYCHONAUTS

**GÉNERO:** Aventuras/Acción  
**DESARROLLADOR:** Double Fine Productions  
**EDITOR:** N/D  
**REQUISITOS:** PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 600 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A  
**Atacar:** Botón izdo. del ratón • **Cámara:** Ratón

**T**u nombre es Rasputin pero respondes al más simpático apelativo de Raz. Has escapado de un campamento de verano en el que se entrenan las futuras generaciones de guerreros psíquicos americanos también conocidos como "psychonauts". En tu huida, podrás hablar con el resto de personajes, ayudarlos y recoger objetos necesarios para seguir adelante.



## S.C.A.R.

**GÉNERO:** Carreras  
**DESARROLLADOR:** Black Bean  
**EDITOR:** Planeta DeAgostini  
**REQUISITOS:** PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 400 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

**CONTROLES**

**Acelerar:** A • **Frenar:** Z • **Derecha:** . • **Izquierda:** ,  
**Freno de mano:** Alt • **Efecto tigre:** Tabulador

**E**lige un Alfa Romeo, pisa el acelerador y disfruta de la conducción. Podrás disputar carreras en tres escenarios distintos, tanto en circuitos cerrados como en urbanos. Dispondrás de varios modelos de la marca: vehículos de competición, turismo, clásicos, etc. La demo incluye varios modos de juego incluyendo la contrarreloj y la vuelta rápida.



## HALF-LIFE 2

**GÉNERO:** Acción  
**DESARROLLADOR:** Valve  
**EDITOR:** Vivendi Universal  
**REQUISITOS:** PIV 1,2 GHz, 512 MB de RAM, 824 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c, conexión a Internet.

**CONTROLES**

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A  
**Disparar:** Botón izdo. del ratón • **Cambiar arma:** 1 al 0

**E**n la secuela de uno de los referentes del género de acción, Valve te transporta a Ciudad 17 para continuar con las aventuras de Gordon Freeman. En esta demo podrás jugar los primeros niveles del juego y comprobar la majestuosidad de sus gráficos y el frenesí de la acción. Eso sí, antes deberás obtener una cuenta Steam para instalarla. Pero vale la pena.



## PARIAH (UN JUGADOR)

**GÉNERO:** Acción

**DESARROLLADOR:** Digital Extremes

**EDITOR:** Virgin Play

**REQUISITOS:** PIII 933 MHz, 256 MB de RAM, 900 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A  
**Disparar:** Botón izdo. del ratón  
**Arma secundaria:** Botón dcho. del ratón  
**Cambiar arma:** Rueda de desplazamiento

**I**nfíltrate en un complejo enemigo en este juego de ambientación futurista. Dispones de varias armas con las que ir barriendo los obstáculos que vayan surgiendo en los escenarios abiertos. Pero mantente alerta porque no estarás solo, así que avanza con precaución y cubre tus espaldas con los elementos que te rodean. Si te cansas de las balas, utiliza el lanzagranadas y otras exquisitices bélicas.



## SECOND SIGHT

**GÉNERO:** Acción

**DESARROLLADOR:** Free Radical Design Limited

**EDITOR:** Codemasters

**REQUISITOS:** PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 635 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A  
**Acción:** Botón izdo. del ratón

**E**n este juego de corte psicológico encarnarás a John Vattic. Tu personaje despierta de un coma en la planta médica de alta seguridad de Osiris. Al bueno de Vattic le han colgado el sambenito de asesino psicópata y le responsabilizan de varios crímenes. En la demo podrás acompañar a este personaje en su huida. Su arma más poderosa: los poderes psíquicos.



## HOUSE OF THE DEAD III

**GÉNERO:** Acción

**DESARROLLADOR:** Sega

**EDITOR:** Atari

**REQUISITOS:** PIV 1 GHz, 128 MB de RAM, 75 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

**Apuntar:** Ratón • **Disparar:** Botón izdo. del ratón  
**Recargar:** Botón dcho. del ratón

## MYTHIC BLADES

**GÉNERO:** Acción

**DESARROLLADOR:** Cartel Games

**EDITOR:** N/D

**REQUISITOS:** PIII 600 MHz, 64 MB de RAM, 21 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, OpenGL.

### CONTROLES

**Movimiento:** Teclas de cursor • **Patada:** E  
**Ataque:** W • **Usar arma:** Q

## COUNTRY JUSTICE: REVENGE OF THE REDNECKS

**GÉNERO:** Aventuras

**DESARROLLADOR:** 3Romans

**EDITOR:** N/D

**REQUISITOS:** PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 685 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A  
**Disparar:** Botón izdo. del ratón • **Cargar:** Botón dcho. del ratón • **Cambiar arma:** 1 al 0

## TIME OF DEFIANCE

**GÉNERO:** Estrategia

**DESARROLLADOR:** NicelyCrafted

**EDITOR:** Strategy First

**REQUISITOS:** PIII 500 MHz, 256 MB de RAM, 56 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

**N**o sólo el rol tiene sus mundos persistentes. Aquí te presentamos uno de estrategia en tiempo real. Tus objetivos son las islas del espacio estelar. A partir de una de ellas, deberás extender tu imperio económico y militar. Como suele ocurrir, tus adversarios comparten los mismos propósitos. No te lo van a poner fácil. Pero para medir tus fuerzas, regístrate y juega.



## LIVE FOR SPEED

**GÉNERO:** Carreras

**DESARROLLADOR:** Scawen Roberts, Eric Bailey y Víctor van Vlaardingen

**EDITOR:** N/D

**REQUISITOS:** PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 35 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

**Acelerar:** Botón izdo. del ratón  
**Frenar:** Botón dcho. del ratón • **Girar:** Ratón  
**Freno de mano:** Espacio

**L**ive For Speed es un curioso simulador de conducción. Su concepción del automovilismo destaca por su realismo y te sorprenderá, a pesar de que detrás del proyecto no existe una gran firma. En esta demo podrás pilotar tres coches en cinco circuitos distintos. Podrás acceder a distintos modos de juego incluido el multijugador online.



## AIRSTRIKE II: GULF THUNDER

**GÉNERO:** Acción

**DESARROLLADOR:** Divo Games

**EDITOR:** N/D

**REQUISITOS:** PII 400 MHz, 128 MB de RAM, 50 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, OpenGL.

### CONTROLES

**Dirigir:** Ratón • **Disparar:** Botón izdo. del ratón  
**Arma secundaria:** Botón dcho. del ratón  
**Super ataque:** Botón central del ratón

## PARIAH (MULTIJUGADOR)

**GÉNERO:** Acción

**DESARROLLADOR:** Digital Extremes

**EDITOR:** Virgin Play

**REQUISITOS:** PIII 933 MHz, 256 MB de RAM, 900 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

**Adelante:** W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A  
**Disparar:** Botón izdo. del ratón  
**Arma secundaria:** Botón dcho. del ratón  
**Cambiar arma:** Rueda de desplazamiento

## DOMINATION (MULTIJUGADOR)

**GÉNERO:** Estrategia

**DESARROLLADOR:** DreamCatcher Interactive

**EDITOR:** Virgin Play

**REQUISITOS:** PIII 755 MHz, 256 MB de RAM, 1,5 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

### CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

# Carátula original de **FALLOUT TACTICS**

PC CD-ROM



MULTIJUGADOR



UN JUGADOR

## FALLOUT TACTICS

JUEGO DE COMBATE TÁCTICO POST-NUCLEAR

## FALLOUT TACTICS



BY GAMERS, FOR GAMERS



MICRO FORTÉ

Todo lo que queda del mundo es un yermo postnuclear, salvaje y marcado. Los supervivientes se agrupan con la esperanza de sobrevivir a las hordas de bandidos, mutantes y animales radiactivos que vagan libremente por la tierra. La Hermandad del Acero es un grupo de tecnocráticos cuyo objetivo es restablecer la prosperidad de la humanidad por medio de la ciencia, dando esperanza a la gente, aunque sus métodos sean interesantes, violentos y brutales. El mejor de los malos, la Hermandad, siempre busca nuevos reclutas. ¡La Hermandad del Acero te quiere a ti!

Una vez que seas miembro de la virtuosa Hermandad, deberás guiar a una pequeña, pero poderosa, fuerza de combate. Sacaras partido de las habilidades, estadísticas y técnicas de combate de tu equipo, las cuales mejorarán con el tiempo, suponiendo que sobrevivas.

• Combate táctico por turnos y por turnos continuos en el que los jugadores controlan a un pelotón de 6 personajes en cualquier momento.

• 5 modos diferentes de juego para varios jugadores. Tales como Deathmatch (Lucha a muerte), Co-op (Cooperación), Capture the Flag (Conquistar la bandera) y Tip the Scales (Matar la balanza).

• 9 tipos diferentes de soldados para controlar, incluidos seres humanos, Supermutantes y Necropaladines.

• 45 humanos, mutantes y animales hostiles diferentes contra los que luchar.

• 20 misiones distribuidas a lo largo de 6 fases, además de encuentros fortuitos.

• Todo ello dentro del galardonado Universo Fallout.

• Numerosos entornos postapocalípticos que explorar, como pueblos tribales, prisiones aéreas, fascículos de datos, ruinas industriales, bases militares cubiertas de nieve y fortalezas de la Hermandad del Acero.

• Opciones para varios jugadores que permitan conectarse a través de una red de área local o de internet.

• Incluye vehículos que pueden conducirte.

### VERSION EUROPEA

Prohibida su venta en Norteamérica y Canadá. Este juego no es apto para menores de 18 años.

U-FG W58-1237-SP (SPANISH)



5 026102 004949

REQUISITOS DEL SISTEMA	RECOMENDADOS	MULTIJUGADOR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PENTIUM III O EQUIVALENTE A 200 MHz</li> <li>• 64 MB DE RAM</li> <li>• 100 MB DE ESPACIO EN EL DISCO DURO</li> <li>• 16 MB DE RAM PARA AL MENOS 4 MB DE RAM DE VIDEO Y CONTROL CON DIRECTX</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• COM. MODEM 56K O SUPERIOR</li> <li>• 16 MB DE RAM PARA AL MENOS 4 MB DE RAM DE VIDEO Y CONTROL CON DIRECTX</li> <li>• 16 MB DE RAM PARA AL MENOS 4 MB DE RAM DE VIDEO Y CONTROL CON DIRECTX</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16 MB DE RAM PARA AL MENOS 4 MB DE RAM DE VIDEO Y CONTROL CON DIRECTX</li> <li>• 16 MB DE RAM PARA AL MENOS 4 MB DE RAM DE VIDEO Y CONTROL CON DIRECTX</li> </ul>

ESRB rating: 14+ (ES)

Interplay

MICRO FORTÉ

BY GAMERS, FOR GAMERS



**DRIFT : LA ÚLTIMA MODA EN USA**



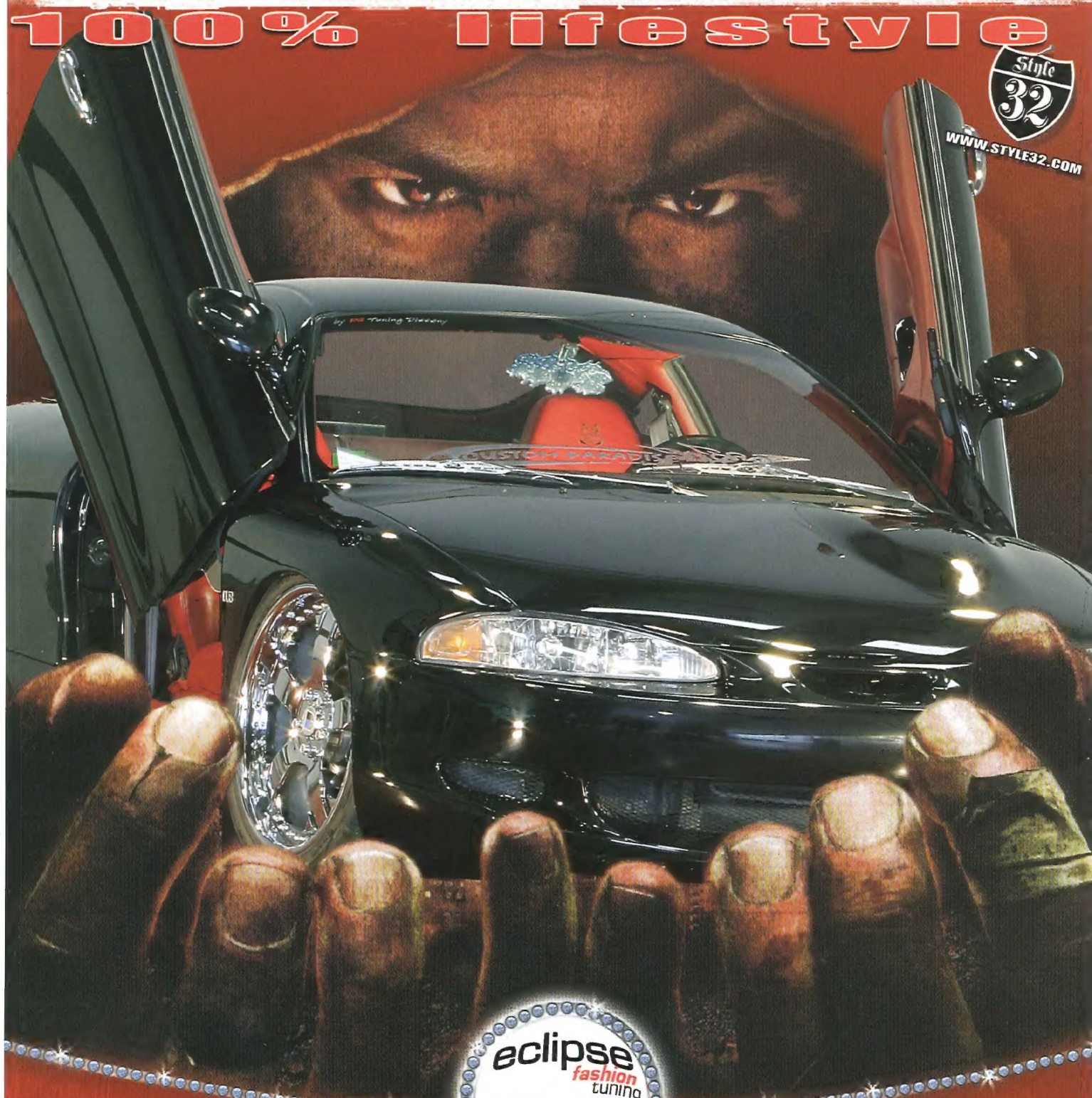
# **TUNERS**

14

**100% lifestyle**



[WWW.STYLE32.COM](http://WWW.STYLE32.COM)



**TUNERS LIVE!**

madrid tuning show  
RAP: madrid PIMPS y más...



**+BEST CARS**

celica spacial tuning, A4 avant,  
nissan Z, civic marlex, CRX rated,...

# COMBATE EN ALTA MAR

Las potencias europeas se enfrentan por las riquezas del Nuevo Mundo. Las escuadras de Inglaterra, Francia y Holanda desafían la hegemonía del Imperio español en aguas del Caribe. Un mar surcado por un enemigo sin ley y sin patria: los piratas.

Cada batalla naval pone a prueba la destreza de los capitanes españoles...



ASUME EL CONTROL DE LA BATALLA  
EN TIEMPO REAL

Port Royale 2  
**IMPERIO  
'Y' PIRATAS**

FX